DibujArte

...UANTE

#32
$20.00
2.50

COLOREA CON COREL PHOTOPAINT

PINTA CON ACRILICOS

SEGUIMOS CON TEXTURAS EN ACUARELA

REVISTA DE PORTAFOLIOS A COLOR Y BLANCO Y NEGRO

erik.rdz@gmail.com

INTRODUZCA A LOS PEQUEÑOS AL MÁGICO MUNDO DEL DIBUJO

Creando artistas

GARABATOS

La revista del mini-dibujante

LES OFRECE LOS MEJORES CONSEJOS Y TIPS PARA QUE SUS NIÑOS DESARROLLEN SUS APTITUDES COMO DIBUJANTES

LA PUBLICACIÓN MÁS RECOMENDADA EN ESCUELAS

¡Búscala en los puestos de revistas!

EDITORIAL

Al momento de realizar esta editorial, recordamos la séptima Expo Manga-Cómic en Tlatelolco (TNT) en la que tuvimos contacto directo con los lectores. Queremos agradecer de antemano todo el apoyo de los asistentes a dicho evento ya que recibimos sugerencias bastante buenas y platicamos sobre lo que les gusta y lo que no a los lectores sobre nuestra revista. Con base en estas sugerencias, mejoraremos aún más. Tenemos preparadas algunas secciones nuevas, DibujArte inicia un proceso de Evolución, esperemos sea del agrado de todos. Ahora comenzamos con una nueva técnica muy útil con la que es muy fácil trabajar: el Acrílico; además, continuamos con las texturas en Acuarela de Izumi y veremos un programa digital muy práctico: Corel Photopaint.
Como recomendaciones de películas tenemos unas de suspenso con finales inesperados: El Sexto Sentido y Los Otros, no olviden checar las características especiales en los DVDs originales.

Esta edición fue realizada gracias a la petición de nuestra querida lectora Patricia Lizeth Aguilar Jiménez.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte2003@yahoo.com.mx

DIRECTORIO

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Laura O. Bárcena
Diseño de Interiores

Izumi
Wyked
Teresa Jurado
Clases de Dibujo

Lesly Z. Marín Hernández
Asistente

Miguel Ángel Gonzaga
Fotografías

Izumi
Zenyacen
Colaboradores

Wyked
Portada

Delfina Fuentes A.
Corrección de Estilo

Martha García de la Rosa
Preprensa

ÍNDICE

COREL PHOTOPAINT 2

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS 16

HOJAS DE PRÁCTICA 20

ACRÍLICO 26

TEXTURAS EN ACUARELA MANGA 38

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #32 PRIMERA QUINCENA DE AGOSTO 2004
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foráneo CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICTTUD DE TITULO ANTE SEGOB Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 CERTIFICADO LICTTUD DE CONTENIDO Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 Impresa en Mexico Copyright © 2000.

Corel Photopaint ha sido creado principalmente para retocar imágenes, aunque al igual que otros programas digitales, podemos crear en él gráficos originales y colorear ilustraciones digitalmente.

Este tutorial se basa en la versión 9 del programa, debido a que aún es una de las mejores que hay en el mercado, inclusive superior a la versión 10 y no necesita tanta memoria de tu **PC** para funcionar eficientemente.

Si bien **Photopaint** no es tan flexible como **Painter**, o tan solicitado como **Photoshop**, es preciso recordar que la calidad la otorga uno mismo con su trabajo y no tanto el software en cuestión.

La interfaz de Photopaint cuenta en primera instancia con la barra de **menú** (**1**) dentro de la cual podrás encontrar los menús de máscaras, efectos, edición, etc. La barra de **herramientas** (**2**) estándar por medio de la cual se abren, cierran, guardan e imprimen los documentos, la barra de **máscara/objeto** mediante la cual controlas las funciones de las máscaras y una barra de **propiedades** (**3**), la cual cambia dependiendo de la herramienta que se encuentra en uso, todas éstas se ubican en la parte superior del área de trabajo, aunque también pueden configurarse al gusto.

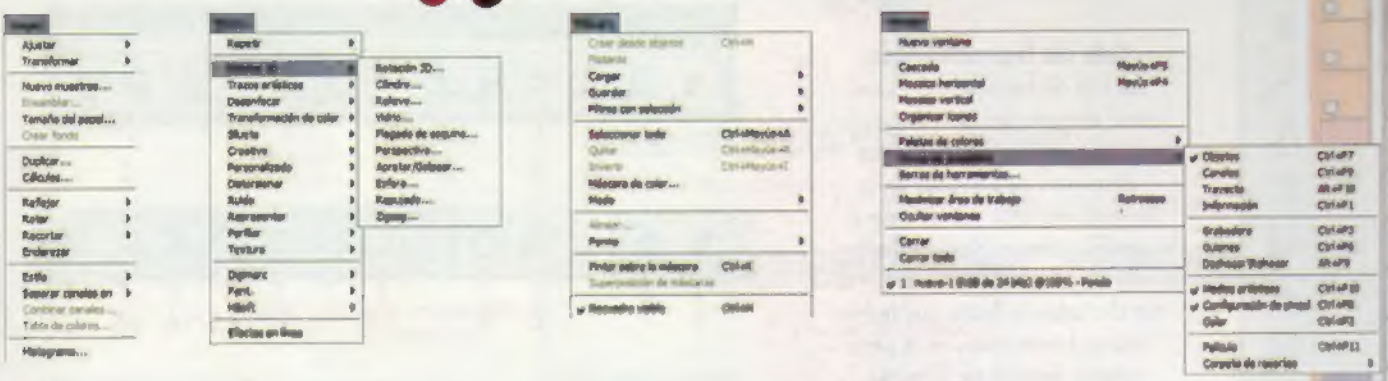
Del lado izquierdo se encuentra la **caja de herramientas** (**4**), a un lado de éste está el **área de trabajo** (**5**) y del lado derecho está el espacio que ocupan **las ventanas acoplables** (**6**) las cuales pueden activarse dentro del **menú**: ventana>ventanas acoplables, la selección de éstas dependerá de las necesidades particulares.

A la extrema derecha se ubican las **paletas de colores** (**7**), aunque recuerda que cualquiera de estas ventanas puedes colocarlas como ventanas flotantes con sólo dar clic en la pestaña superior y arrastrarlas hasta la posición que desees y cada vez que abras tu programa podrás encontrarlas en la posición que designaste.

Por último, podemos encontrar en la parte inferior de la interfase la barra de **información** (**8**), dentro de la cual aparecen mensajes prácticos que te ayudan a conocer el funcionamiento del software mismo, la cantidad de megas que ocupa tu documento, y tres iconos a la derecha los cuales te indican los colores de fondo, de papel y de relleno que tienes seleccionados.

La extensión de Corel Photopaint es **.CPT**, pero puedes importar imágenes de casi todas las extensiones y software que existen; además, si exportas en modo **.PSD** (Photoshop) o **.RIFF** (Painter) para realizar algún efecto o retoque conserva también las diferentes capas y canales.
En la Barra de Menú puedes encontrar tres de los menús más recurrentes y prácticos que son los de Imagen, Efectos, Máscara y Ventana, los cuales se describen a continuación:

MENÚS PRINCIPALES



Menú Imagen: En este menú encontrarás principalmente las opciones para modificar el documento, como pueden ser modificar tamaño del mismo, opciones visuales como la resolución, el brillo, contraste, matiz, saturación, y también cuenta con opciones como rotar y reflejar el documento, además es aquí en donde puedes variar la salida del documento, como son: escalas de grises, duotono, CMYK, RGB, etc.

Menú efectos: Dentro de este menú podrás configurar los efectos visuales y texturas que afectarán la imagen, y puedes configurar los valores de los mismos para obtener el efecto deseado. Cada una de estas opciones cuenta con una ventana de previsualización para que así decidas su aspecto antes de afectar el documento.

Menú máscara: Las máscaras son áreas seleccionadas que ayudan a determinar el área que se afectará con un pincel o un efecto, y dentro de este menú podrás configurar el tipo de máscara que emplearás.

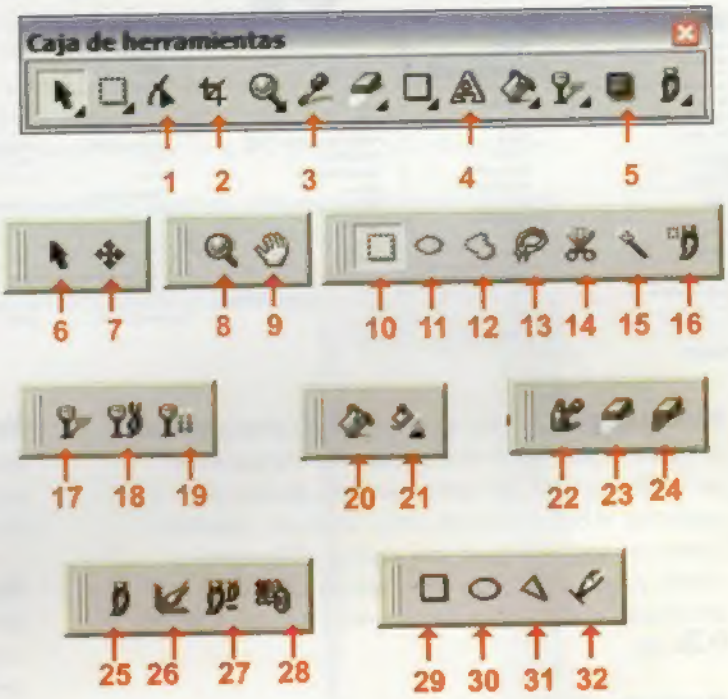
Menú ventana: este menú contiene principalmente las opciones de paletas de colores y las ventanas acoplables, para que organices la interfase de Photopaint a tu gusto, así como también podrás activar y desactivar las herramientas.

Usando los opciones de los menús y las herramientas, puedes realizar terminados en las ilustraciones de muy alta calidad.

DESCRIPCIÓN DE LAS HERRAMIENTAS:

Caja de herramientas:
La caja de herramientas es un panel ubicado del lado izquierdo en el monitor, y contiene los elementos para trabajar en la imagen, recuerda que al dejar el puntero sobre cualquiera de los iconos aparecerá su nombre. Al dar clic sobre la flecha que tienen algunas herramientas en la parte inferior derecha de la misma, desplegarán otras herramientas vinculadas con la misma.

A continuación se describirán las herramientas y sus funciones, y entre paréntesis **( )**, las teclas rápidas de las herramientas más recurrentes, las cuales sirven para agilizar el trabajo:



1.- Trayecto (.): esta herramienta sirve para trazar líneas curvas al seleccionar el punto inicial y final, así como el ángulo.

2.- Enderezar recorte (D): ayuda a seleccionar un área para recortarla de la imagen e inclusive crear un nuevo documento a partir de ésta.

3.- Cuentagotas (E): esta herramienta sirve para seleccionar una muestra de color para emplearla para pintar con el mismo tono.

4.- Texto (F8): mediante esta herramienta podemos insertar textos en nuestra imagen.

5.- Sombra de objeto (S): provee de sombra paralela o en perspectiva al objeto seleccionado.

6.- Puntero o selector de objetos (O): como su nombre lo dice, sirve para seleccionar los objetos situados dentro de la imagen.

7.- Máscara transformar (M): selecciona las mascaras y mediante ella podemos ajustar el tamaño de la misma, así como rotarla, desplazarla, etc.

8.- Zoom (Z): acerca o aleja la ilustración para poder cuidar los detalles de la misma. También se emplean las teclas rápidas F2 (para acercar), F3 (para alejar) y F4 (para encajar en pantalla).

9.- Mano (H): desplaza el área de trabajo mientras se realiza un acercamiento (zoom).

10.- Máscara rectángulo (R): selecciona un área de forma rectangular y cuadrada, creando una máscara a partir de esta selección.

11.- Máscara círculo (J): selección a partir de óvalos y círculos.

12.- Máscara de mano alzada (K): selección mediante formas irregulares realizadas a pulso.

13.- Máscara lazo (A): selección a mano alzada que al cerrarse (doble clic) se acopla al color seleccionado.

14.- Mascara tijeras (4): selección de recorte mediante líneas rectas e inclinadas o inclusive a mano alzada.

15.- Varita mágica (W): selecciona un área de color hasta encontrar pixeles de diferente tonalidad o hasta topar con una línea.

16.- Máscara pincel (B): selección por medio de trazos de pincel.

17.- Transparencia interactiva: te permite añadir trasparencia a un objeto seleccionado en cualquier dirección.

18.- Pincel de transparencia de objetos (2): te permite aplicar transparencias por medio de un pincel.

19.- Selección de color transparente (3): aplica transparencia a un color seleccionado.

20.- Bote de pintura o Relleno (F): aplica color al área seleccionada y permite las variables de Color uniforme, Degradado, Mapa de bits y Textura, además de que éstos se pueden personalizar.

21.- Relleno interactivo (G): permite aplicar color uniforme o degradado en cualquier dirección.

22.- Deshacer local (U): recupera el color anterior del área por la que pasa.

23.- Borrador (X): borra líneas y rellenos de la capa en que se aplique, y puede manipularse como un pincel.

24.- Permutador de color (Q): cambia el color del área por la que pasa.

25.- Pintar o Pincel (F5 o P): permite utilizar los diferentes tipos de pincel.

26.- Efecto (V): sirve para difuminar el color afectado y dar con ello suavizados.

27.- Clonar (C): duplica el área previamente establecida.

28.- Diseminador de imágenes (I): es un pincel de motivos que te permite distribuir efectos, imágenes y objetos en tu imagen.

29.- Rectángulo (F6): sirve para trazar rectángulos y cuadrados (+ ctrl.), con un relleno de color.

30.- Elipse (F7): traza elipses y círculos prefectos (+ ctrl.), con un relleno de color.

31.- Polígono (Y): permite trazar figuras poligonales personalizadas y con color.

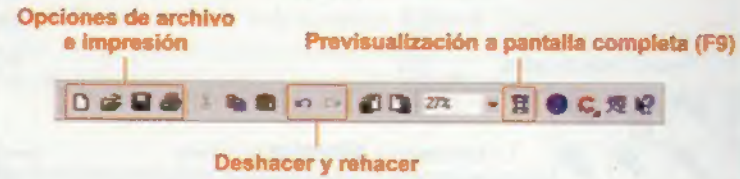
32.- Línea (L): traza líneas rectas.

BARRAS PRINCIPALES

MÁSCARA/OBJETO

Dentro de esta barra puedes activar o desactivar la visualización del contorno de los objetos o de la máscara, así como invertir la máscara (ctrl.+shift+i) y el modo de máscara (contorno o pantalla roja) y el poder crear objetos a partir de una máscara o viceversa.

BARRA DE HERRAMIENTAS ESTÁNDAR



En ella encontrarás las opciones del documento como abrir, guardar y nuevo e imprimir, así como las opciones deshacer (ctrl.+z) y rehacer (ctrl.+mayus.+z). También cuenta con el tamaño de visualización del objeto y la opción de previsualización a pantalla completa.

BARRA DE PROPIEDADES (*)

La barra de propiedades, como su nombre lo menciona, es aquélla dentro de la cual pueden modificarse las propiedades de la herramienta seleccionada, y cabe señalar que ésta cambia dependiendo de la misma. En el caso específico de los pinceles contiene los tipos de pincel disponibles, el modo de pintura, la forma y tamaño del pincel, cantidad de pintura y la transparencia de la misma, modificar todos estos valores te dará resultados interesantes, sólo es cosa de practicar.

Para el uso de las máscaras esta barra contiene las opciones de máscara aditiva (+shift) y sustractiva (+ctrl.), es decir, que puedes añadir o restar selecciones de máscara, así como el rango de tolerancia, el cual define qué tantos pixeles similares en color seleccionará.

PINCELES DE PHOTOPAINT

La herramienta **pinceles** te ofrece una gama de variantes prácticas, las cuales puedes combinar para dar distintos efectos o trazos, y a su vez cada una de ellas presentan variantes, como son:

PINCEL DE ARTISTA

La más básica, pero con una gran cantidad de variantes como son: **normal**, **ligera acuosa**, **cubrir grande y suave**, **brochazos irregulares**, **remolino**, y **garabato**.

AERÓGRAFO

Es, sin duda, la más práctica de todas pues con su uso no es necesario aplicar el efecto de esfumino al final para suavizar tus trazos, este pincel cuenta con opciones como: **normal**, **graffiti** y **soft cubrir amplia**, además su uso será mas sencillo si cuentas con una tableta digitalizadora.

AEROSOL

Ofrece una herramienta útil para realizar salpicados y efectos de graffiti como son: **person**. **aerosol**, **pulverizador potente**, **salpicado con textura** y **pulverizador arremolinado**.

ACUARELA

Ésta presenta una gran cantidad de variantes que simulan el uso de esta herramienta de manera muy convincente, además de las que puedas crear tú mismo; por ejemplo: **mancha de agua**, **detalle**, **desteñido**, **tempera** y **brochazos irregulares**.

PINCEL ARTÍSTICO

Es una herramienta que te ofrece posiciones diferentes como el "**puntillismo**" e "**impresionismo**", además del "**arte óptico**".

Otros pinceles son Bolígrafo, Lápiz, Pluma caligráfica, Rotulador fino, Marcador, Resaltador, Tiza, Crayón, Carboncillo y Pastel, que también incluyen una gran cantidad de variantes predeterminadas, pero no son tan explotables como las primeras.

BOLÍGRAFO

LÁPIZ

PLUMA CALIGRÁFICA

ROTULADOR FINO

MARCADOR

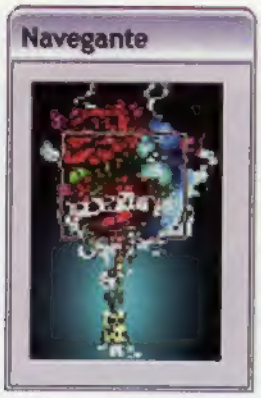
RESALTADOR

TIZA

CRAYÓN

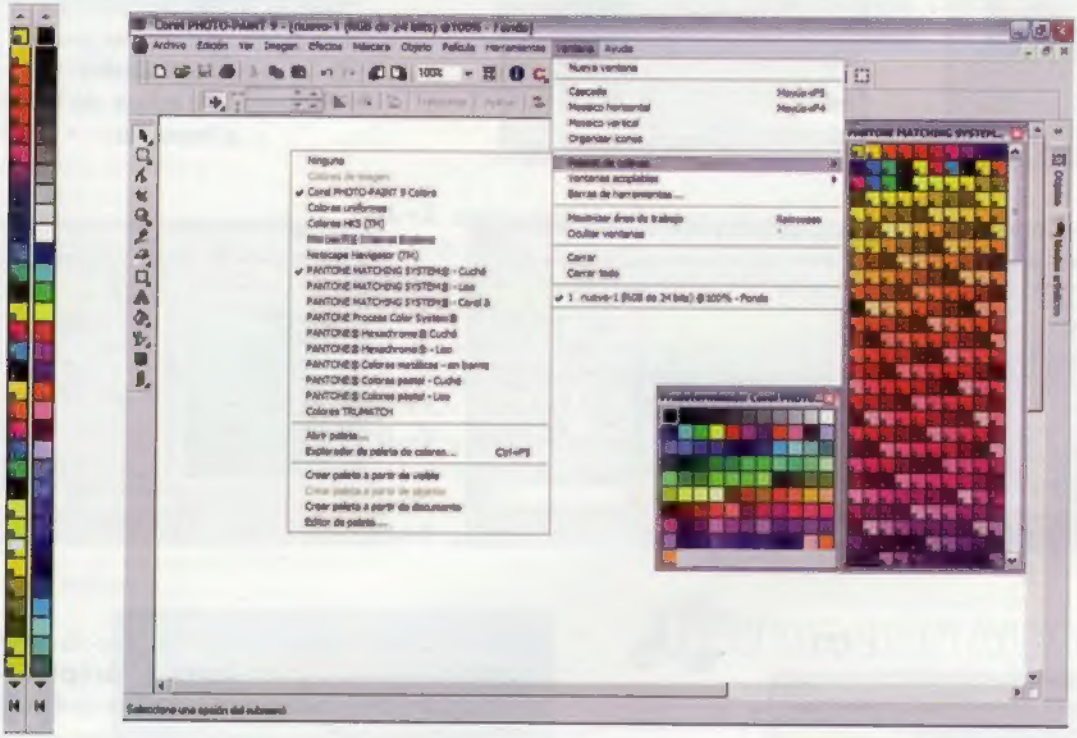
CARBONCILLO

PASTEL



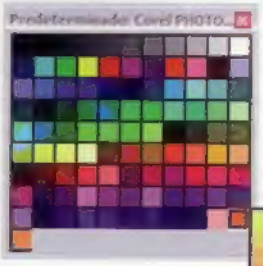
NAVEGADOR DE PHOTOPAINT

Al igual que la mayoría de los programas de retoque digital, Photopaint cuenta con un "**navegador**", el cual te desplaza por el lienzo o área de trabajo, sólo que ésta no se encuentra a simple vista y puedes acceder a ella por medio de teclado rápido: **Ctrl+N**. Solo recuerda que éste es más práctico al encontrarte trabajando con un zoom, y podrás desplazarte por tu imagen por medio del **Mouse**.



PALETAS DE COLORES

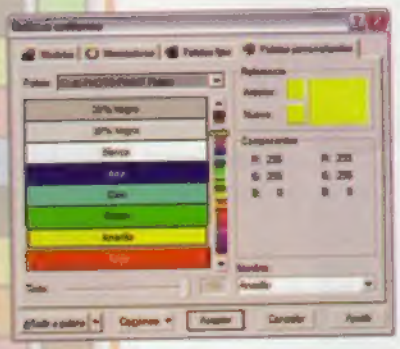
Las paletas de colores se encuentran a la derecha en tu monitor por defecto, mas puedes ubicarlas en donde más conveniente te parezca. Para acceder a las diferentes opciones de paletas de colores con las que Photopaint cuenta, en la barra de menú principal ve al **menú ventana**, y después selecciona la opción: **paleta de colores**, ahí podrás seleccionar entre una gran variedad de paletas predeterminadas con distintos Pantones o guías de color como **Cuche**, **Liso**, **Hexacrome**, **Trumatch** y la de **Photopaint**, además de poder crear paletas personalizadas.

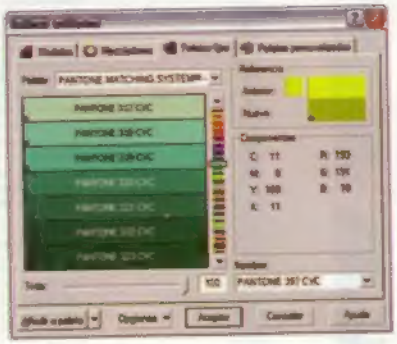


Una opción muy práctica con la que cuenta el programa, es la disponibilidad de tonalidades predeterminadas para cada color, es decir, que te será más fácil obtener distintas tonalidades de un mismo color con sólo dejar presionado el botón derecho de Mouse sobre el color deseado, al hacer esto aparecerá a un lado una ventana en la que podrás tomar el color que más se acerque a tus necesidades. Cabe señalar que la paleta predeterminada de Photopaint te da tonalidades tanto oscuras como claras y las de Pantones sólo te dan opciones claras.

COLORES DE RELLENO

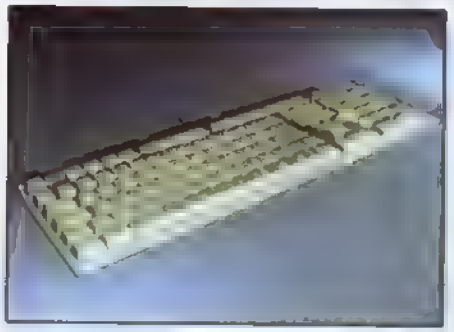
Con la herramienta **bote de pintura** o **relleno** (**f**), puedes aplicar los colores y rellenos predeterminados del software, pero también puedes personalizarlos, creando con esto una gran gama de rellenos tanto **degradados**, como **uniformes**, **de mapa de bits**, o de **texturas**.





Para eso Corel Photopaint cuenta con la opción: **editar relleno**, que aparece en la **barra de propiedades** al seleccionar la herramienta en cuestión (opción editar relleno), y dependiendo del tipo de relleno que tengas seleccionado aparecerá entonces la ventana en la que podrás modificar sus propiedades en el caso de los degradados a dos o más colores (ventana relleno degradado), colores uniformes en sus variantes como son: **mezcladores**, **paletas fijas**, **modelos** y **paletas personalizadas**, **texturas**, así como la imagen deseada, en el caso de la opción **mapa de bits**.

SHORTKEYS O TECLAS RÁPIDAS ADICIONALES



Además de las teclas rápidas que se mencionan con cada una de las herramientas, existen comandos o combinaciones de teclas, que con el paso del tiempo y al memorizarlos te facilitarán bastante trabajar con la interfase (se le denomina interfase al programa y sus utilidades en sí), algunas de las más empleadas son:

Comandos de documento, son los que te permiten acceder a otros documentos, guardar e imprimir como:

Ctrl.+N: nuevo documento
Ctrl.+O abre un documento
Ctrl.+S: para guardar documentos
Ctrl.+I: importar o adquirir documento de cualquier extensión
Ctrl.+E: exportar o enviar documento con cualquier extensión
Ctrl.+P: para imprimir

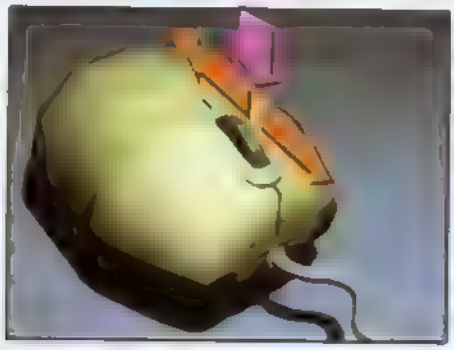
Comandos de edición, como su nombre lo dice, te ayudan a editar tus imagenes como:

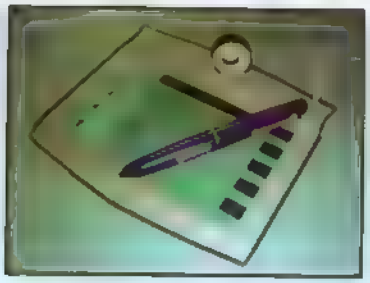
Ctrl.+Z. deshacer cambios (cuentas sólo con diez correcciones)
Ctrl.+Shift+Z: rehacer (en caso de que cambies de opinión)
Ctrl.+C: como en la mayoría de los programas, sirve para copiar objetos seleccionados
Ctrl.+X: cortar lo previamente seleccionado
Ctrl.+V: pega lo copiado o cortado como un nuevo objeto (en una capa o documento nuevo) y
Ctrl.+D: para duplicar objetos.

Otras **shortkeys** son las de **zoom** y **previsualización** previamente mencionadas como:

F2 es un zoom in o acercamiento y **F3** un zoom out o alejamiento, y **F4** encaja tu ilustración en pantalla para una visualización completa de la misma.

Por último, la tecla **F9** te brinda una previsualización a pantalla completa de tu ilustración.



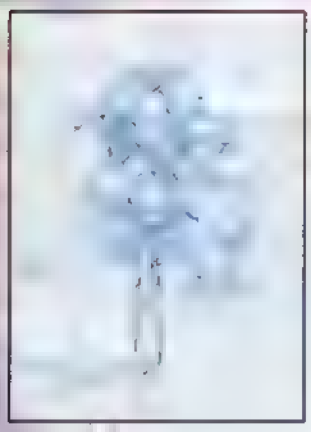


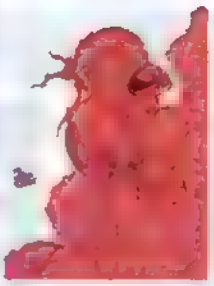
NAVEGACIÓN ALEATORIA

La navegación aleatoria con la que cuenta Corel Photopaint se refiere a un navegador adicional que se emplea por medio del **Mouse con Scroll [Mouse sencillo]** y de la **Wizard Pen o tableta digitalizadora [wizard pen sola].**

El **Scroll** es la pequeña rueda que se encuentra en la parte superior de la mayoría de los Mouse actuales, la cual en cualquier software te ayuda a desplazarte por el documento y Photopaint no es la excepción. Sólo es necesario que lo presiones y lo mantengas así al momento de mover el Mouse para que puedas desplazarte a través de tu ilustración, lo cual es muy útil, más aún cuando aplicas un zoom in o acercamiento [mouse con flechas] Otra función que desempeña el Scroll es la de **zoom**, al rodarlo hacia delante éste aumenta y al girarlo hacia ti se disminuirá el zoom.

Y si cuentas con un **Wizard Pen** es necesario que revises la configuración de tu pluma digital, para saber cual es el botón que simula la acción del Scroll de Mouse o "botón del medio" para que lo presiones antes de realizar el movimiento que te ayudará a desplazarte por tu ilustración sin realizar trazo alguno [**wizard pen**].

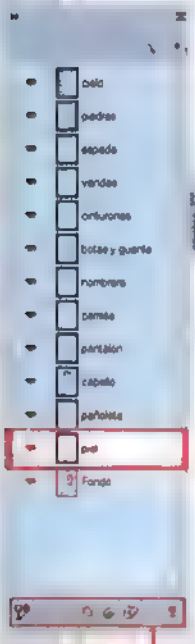




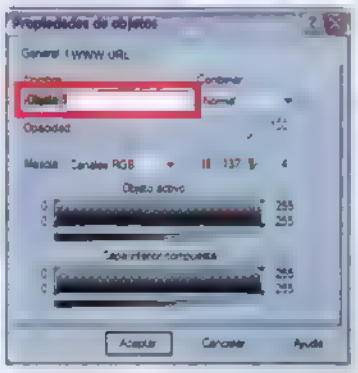
VISUALIZACIÓN DE LA MASCARA

La máscara de Photopaint te ofrece dos posibilidades de visualización que son: la opción de **Máscara invisible**, con la cual sólo se visualiza una línea punteada a la orilla del área seleccionada [máscara invisible] en la cual puedes pintar en el área dentro de la línea punteada, y la **Máscara de Color**, en la cual el área seleccionada se ve de color normal y el resto en color rojo [máscara de color] en este modo puedes pintar en el área de color natural; esta opción puedes cambiarla en la barra **Máscara/Objeto** con sólo dar clic en el icono **Superposición de Máscara**.

Sólo es cuestión de que experimentes para saber cual te acomoda mejor para trabajar, e inclusive en ocasiones es necesario alternar el modo de máscara para distinguir ciertas zonas de trabajo.



BOTONES ÚTILES



VENTANA ACOPLABLE DE OBJETOS

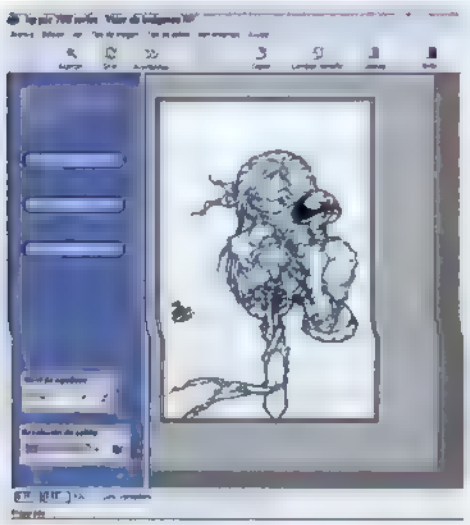
Photopaint al igual que la mayoría de los programas de diseño trabaja por medio de **Capas** o **Layers**, sólo que aquí se denominan **Objetos**, pero la función es la misma e incluso al exportar tu documento a formato **.PSD** (Photoshop) o **.RIFF** (Painter), conservará estas propiedades de capa; además, estos Objetos son elementos independientes que **"flotan"** sobre el fondo para que éste no sufra modificaciones directas.

Es posible crear objetos utilizando las herramientas de pincel, forma y texto, o bien a partir del fondo de la imagen y las selecciones o máscaras. Puedes seleccionar objetos y moverlos mediante la herramienta **Selector de Objetos**, así como deformarlos mediante los controles de la **Barra de Propiedades**. Los objetos también pueden copiarse (**Ctrl.+C**) o cortarse (**Ctrl.+X**) y, a continuación, pegarse como objetos nuevos (**Ctrl.+V**).

La **Ventana Objetos** también cuenta con la opción de **Modo Fusión** y **Opacidad**, propiedades que puedes aplicar a la capa que tengas seleccionada. El Modo Fusión te proporciona opciones de capa como el **Añadir**, **Sustraer**, **Multiplicar**, etc. Similares a las de Photoshop y la **Opacidad** será el nivel de transparencia del Objeto.

Es posible ocultar, alinear, o distribuir los Objetos y cambiar su orden de superposición por medio del menú **Edición** y para reordenar los Objetos dentro de la **Ventana Objetos** basta con seccionarlo y arrastrarlo hasta la posición deseada.
La **ventana acoplable Objetos** muestra una lista de los nombres de Objeto (incluido el fondo) y una miniatura de cada uno para su fácil identificación y manipulación. El nombre del Objeto lo asignas al dar doble clic sobre el nombre del mismo y aparecerá una ventana de **Propiedades de Objeto** en la cual puedes modificar también la **Transparencia** y el **Modo de Fusión del Objeto**.

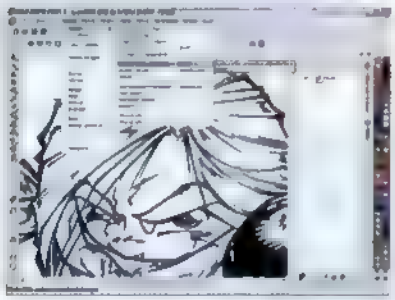
También puedes personalizar el tamaño de la ventana acoplable Objetos para poder ver más objetos a la vez al dar clic en la flecha superior derecha de la Ventana Objetos.
Para crear objetos nuevos en Photopaint basta con dar un clic en el icono **Nuevo Objeto**, situado en la parte inferior de la ventana y para eliminarlos puedes seleccionarlo y arrastrarlo hasta el bote de basura que se ubica a un lado de Nuevo Objeto.
También puedes ocultar cualquiera de las capas que tengas al dar clic en el **"ojito"** que se encuentra al lado de cada una de ellas, esto puede ayudarte a trabajar cuando son demasiados objetos en la lista, de los cuales puedes crear más de 150.
Para modificar varios objetos de forma simultánea, cuentas con la opción de agruparlos o combinarlos en un solo objeto por medio del icono **Combinar Objetos** que se encuentra en la barra inferior de la ventana.
Para transformar los objetos, también puedes cambiar su tamaño, rotarlos, reflejarlos, inclinarlos, distorsionarlos o aplicarles perspectiva por medio de la **herramienta selección** y las **máscaras**. También es posible cambiar su transparencia o crear máscaras de corte para cambiar la transparencia de los pixeles de un objeto sin modificarlos de forma permanente.

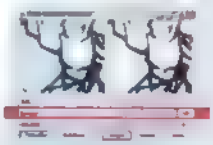


DIGITALIZACIÓN

Para este tutorial emplearé una ilustración previamente realizada de un personaje de mi autoría llamado **Donovan**, de la cual el boceto se realizó con minas azules y las tintas se aplicaron con estilógrafo.

Una vez realizada tu ilustración, el siguiente paso será la digitalización de la misma, es decir, el escaneado. Esta imagen se digitalizó a una resolución de 300 dpi (pixeles por pulgada) y en la modalidad "color verdadero", además de una nitidez extrema.





En caso de que realices tu ilustración con minas de color azul, procura no recargar mucho la línea para con ello tener trazos más fáciles de eliminar, además esto te ofrecerá una ventaja, pues el color azul no es registrado si escaneas en modo mapa de bits, sólo que en este caso deberás aumentar la resolución de salida a 600 dpi aproximadamente para obtener una mejor calidad de línea y así ya no será necesario limpiarla, pero en esta ocasión mostraremos el proceso completo, para mostrárselos.

Existen dos maneras fáciles de hacerlo:

Una vez que tengas abierto tu archivo en Photopaint, deberás "limpiar" la imagen, para ello selecciona el menú **imagen/ajustar/brillo-contraste-intensidad**, con lo cual aparecerá una ventana de ajustes de propiedades de la imagen, ahí solo será necesario que aumentes el nivel de contraste y el brillo e intensidad déjalos en 0. Con ello el tono negro de tu imagen aumentará a la vez que tu color de papel se tornará completamente blanco y eliminará muchas de las áreas azules del trazo, posteriormente podrás emplear la **Varita Mágica** y el **Pincel de Máscara** para eliminar los sobrantes.

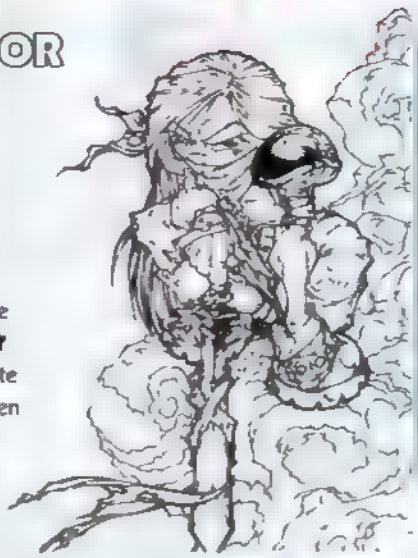
Recuerda que este último proceso tal vez sea un poco tedioso, pero es necesario para dejar lista tu imagen y poder aplicar el color.

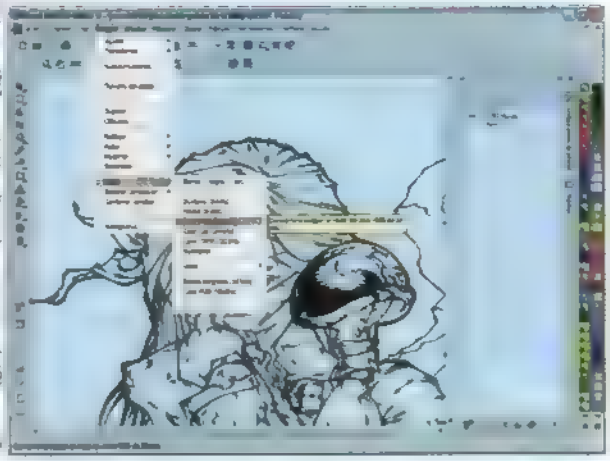
La otra manera de limpiar tu imagen es simplemente seleccionar con la **Varita Mágica** y con una tolerancia mínima de 30% (la tolerancia es la cantidad de pixeles de color similar que seleccionará, entre menor sea, menor el rango de color y viceversa, la cual puede ajustarse en la barra de propiedades una vez seccionada la herramienta), ahora sólo selecciona un área del papel y verás que una máscara en forma de línea punteada abarcará todo el color del papel, después en la barra de herramientas selecciona la opción **"similar"** y esto hará que todos los pixeles del mismo rango de color de tu imagen sean seleccionados automáticamente, ahora sólo elimina esto con la tecla Supr. (Suprimir), de preferencia suprime varias veces la misma selección, para que se eliminen del todo las áreas no deseadas; por último, selecciona una vez más ya sea con la Varita mágica o con el Pincel de Máscara los pixeles sobrantes, elimínalos y listo.

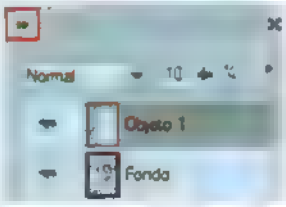
Una vez hecho esto procedemos a aplicar color a nuestra imagen...

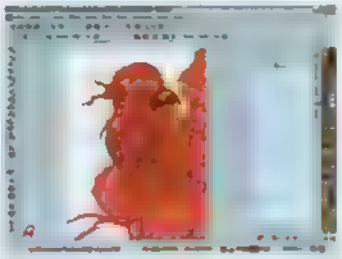
GUÍA DEL COLOR

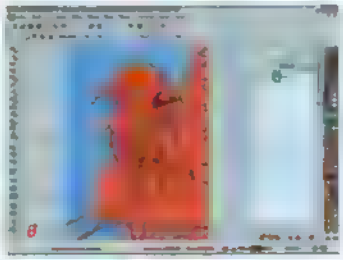
En dado caso de que digitalices tu imagen en modo **Mapa de Bits** o **Escala de Grises**, será necesario que antes de aplicar cualquier color modifiques el **Estilo de Color** de tu ilustración, para lo cual selecciona el menú **Imagen/ Ajustar/ Estilo** y de preferencia selecciona la opción **Color RGB 24 bits** (Rojo, Verde, Azul, este formato és el más adecuado al trabajar en la computadora puesto que los pixeles de color que forman las imágenes en tu monitor se basan en esta tercia de colores).





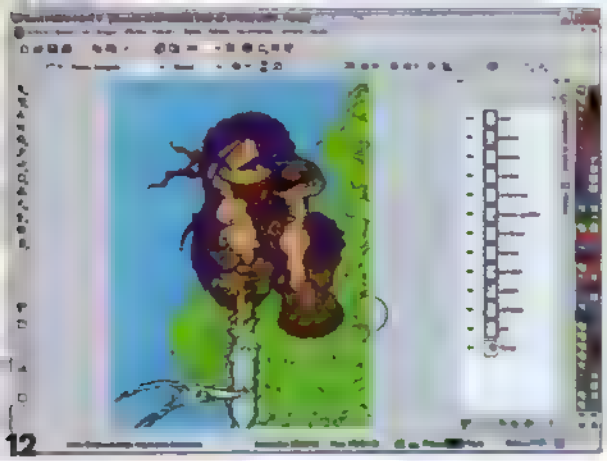






Lo primero que debemos hacer al aplicar color digital a una ilustración es realizar una selección de color, es decir, saber qué color corresponderá a cada una de las partes de nuestro personaje, para después aplicarles color uniforme a las mismas, esto se hará por medio de **máscaras** y la **Ventana de Objetos** de Photopaint, la cual es plegable, es decir que puedes ocultarla y visualizarla para agrandar tu área de trabajo con sólo dar clic en la flecha doble ubicada en la esquina superior izquierda de la misma.

Lo siguiente que hay que hacer es seleccionar una a una cada parte de nuestra ilustración por medio de la **Varita Mágica** (**W**), aquí es muy importante señalar que para realizar la selección debes tener seleccionada tu capa **Fondo**, y después de aplicar la máscara debes crear un **Nuevo Objeto** (recuerda asignar nombre a cada objeto), para después rellenar esta selección ya sea con la herramienta **Relleno** (**F**) o con el **Pincel** (**P**), así cada una de las áreas coloreadas será un Objeto independiente lo cual hará más fácil su manipulación a la hora de añadir sombras, luces y efectos, y con ello evitarás afectar tu ilustración directamente.



Una vez que cuentes con Objetos y te veas en la necesidad de añadir áreas faltantes, sólo selecciónala, rellénala y listo, siempre y cuando tengas seleccionado el Objeto correspondiente, pues de lo contrario estarás afectando tu Fondo.

Una vez terminado este proceso con cada área de la ilustración, procederemos a aplicar sombras y luces.

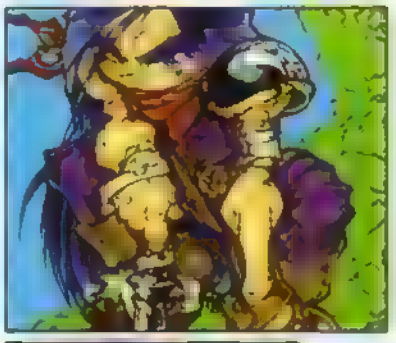
COLOR TIPO AERÓGRAFO DIGITAL

Lo siguiente será aplicar tonalidades a nuestros Objetos, y para ello será de mucha ayuda la paleta de **Tonalidades Predeterminadas** que Photopaint ofrece, la cual aparece al seleccionar y dejar presionado por dos segundos cualquier color.

Ahora lo que debes hacer primero es seleccionar el Objeto o capa con la que vas a trabajar y puedes ocupar la opción **Crear Máscara desde Objeto** que se encuentra en la parte inferior izquierda de la **Ventana Objeto**, la cual selecciona automáticamente toda el área en cuestión, o bien puedes emplear la **Varita Mágica** en sus variantes **Aditiva** y **Sustractiva** si quieres ir parte por parte, aunque se trate del mismo Objeto, sólo selecciona y deselecciona las áreas necesarias

Una vez hecho esto, selecciona el color base que aplicaste a tu objeto y la tonalidad que prefieras, en este caso vamos a sombrear, así que emplearemos una tonalidad más oscura.

Si es necesario puedes personalizar tu tono en la **paleta Editar Relleno** y añadirlo a tu **Paleta de Colores**, sólo selecciona el tono que necesite, dale un nombre y luego la instrucción **Añadir a Paleta**, y podrás encontrarlo en tu **Paleta Predeterminada**.



Antes de sombrear recuerda que es importante establecer la fuente de luz de tu imagen para aplicar correctamente las sombras y las luces, como en la ilustración las flechas de mayor tamaño muestran mayor proyección de luz.

Si cuentas con una Tableta Digital será más fácil elaborar el sombreado y podrás hacerlo directamente con el **Pincel Aerógrafo** y ajustando sólo **Transparencia** y el **Tamaño de Pincel**, para lograr un efecto desvanecido desde el principio, de no ser así, será recomendable primero trazar tus áreas a sombrear con el **Aerógrafo** o el **Pincel** ajustados a una transparencia media, rellenar el área con ayuda de las máscaras y posteriormente desvanecer con la misma herramienta y el mismo tono, a un 96 o 98% de transparencia. Realiza la misma acción con cada objeto que consideres necesario.

Al final de la aplicación del medio tono de la piel, se aplicó un sombreado más, para obtener una sensación de volumen más convincente con el mismo color, pero el tono un poco más alto y en algunas áreas en las que se produce sombra se coloreó con color Negro a un 99% de transparencia para que sea muy leve la sensación de sombreado.

Este tipo de pliegues es fácil de realizar, sólo es necesario que traces la sombra del pliegue con un tamaño regular del Pincel que mejor manejes y una transparencia considerable, como ejemplo usaremos los siguientes valores: Tamaño de Pincel, **10** y transparencia **98**, para después ir disminuyendo el tamaño y la transparencia el tono mínimo en una etapa, por ejemplo: Tamaño del pincel **8** y transparencia **96**. Lo único que falta para que el pliegue sea más convincente será la aplicación de la luz, la cual se revisará más adelante

CABELLO

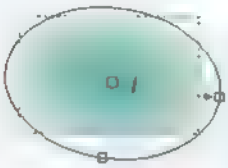
Para dar a el cabello una textura diferente, puedes emplear las variantes de **Pincel de Artista** o **Acuarela**, preferentemente la opción de **Rayas Finas o Medianas**, sólo será necesario que ajustes el nivel de Transparencia, y ahora combina trazos de al menos dos tonos diferentes del color base de tu cabello y trata de seguir la línea de movimiento del cabello de tu personaje, observa en el ejemplo que tomando como base la dirección de la luz se realizan los trazos para dar así volumen al cabello del personaje.

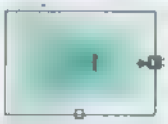
Primero se trazó el tono oscuro, después se añadieron las luces, luego las sombras, y por último los detalles, como los brillos menores

LAS PUPILAS

La técnica para dibujar las pupilas es sencilla, sólo necesitas seleccionar el área de la pupila con una máscara y sobre la capa Fondo, para crear tu objeto desde la máscara y posteriormente aplicar los tonos deseados, en esta ilustración sólo se usó el **Aerógrafo** para realizarlos, pero igual puedes experimentar con tus pinceles y posteriormente si lo deseas puedes suavizar el área alrededor del ojo para que éste no se vea tan burdo.

RELLENO DEGRADADO





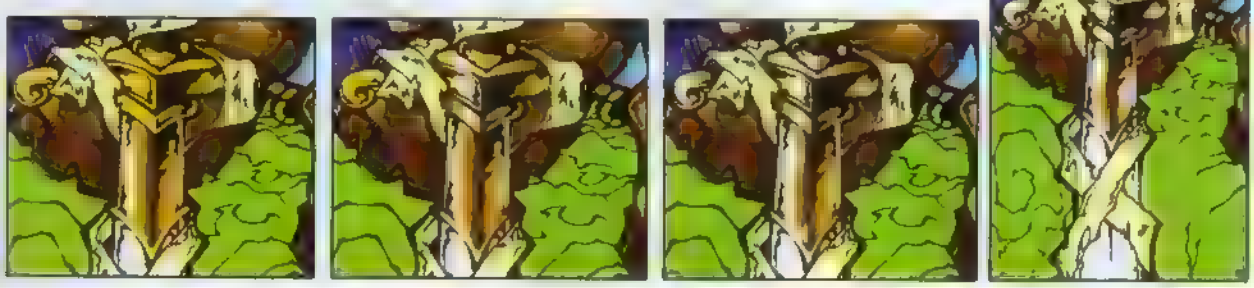
Para aplicar el color a la espada podemos emplear la Herramienta **Relleno Interactivo** (**G**), pues ésta nos brinda efectos degradados. Para aplicar el Relleno interactivo primero selecciona el área a pintar, ya sea con la Varita Mágica o desde la Ventana Objetos, para después restarle el área que no quieres pintar.

Después de seleccionar la herramienta, selecciona en la barra de propiedades la opción "**Lineal**" y ubica el puntero en el lugar en el que deseas que empiece el degradado, mantén presionado el botón del Mouse y arrastra hasta donde quieres el punto final del mismo y suelta, verás que se aplica un degradado sencillo por lo general Negro-Blanco al que puedes modificar los colores al dar doble clic en los nodos de color que tienen en cada orilla, y seleccionando y arrastrando los mismos puedes variar la dirección de éste. Esta herramienta puede darte degradados elípticos, rectangulares, lineales, sencillos, etc.
Dado el relieve con el que cuenta la espada se aplicaron tres degradados en diferentes selecciones y direcciones para simular con ellos las luces propias de Objeto.

Una vez hecho esto se aplicaron destellos y líneas de refracción de luz mediante el **Aerógrafo** para dar más volumen a la hoja de la espada.

El mismo procedimiento se siguió para aplicar el efecto de oro a la cacha de la espada, sólo que en este caso primero se suavizaron las líneas de sombra y se aplicaron degradados mediante la Herramienta **Relleno** (**F**) la cual cuenta con degradados preestablecidos dentro de los cuales encontrarás la opción Oro, para acceder a éstos selecciona la opción **Editar Relleno** que aparece en la barra de propiedades al seleccionar la herramienta, entonces aparece una ventana denominada **Relleno Degradado**, en la cual puedes seleccionar entre varios colores preestablecidos, personalizar degradados y ajustar propiedades como dirección, etapas de color, etc.

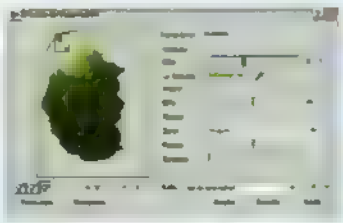
Después se añadieron luces con el Aerógrafo y el Color Blanco con distintos niveles de transparencia

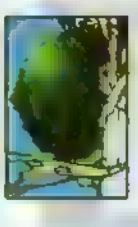


TEXTURAS

Photopaint cuenta con una galería de texturas predeterminadas, las cuales pueden emplearse para rellenar cualquier objeto como si de un color se tratara, a ésta se accede mediante el icono **Editar Relleno** de la herramienta **Relleno** (**F**), con la opción **Texturas** seleccionada, el cual abre un ventana denominada **Relleno de Textura** dentro de la cual puedes seleccionar entre una enorme lista de texturas predeterminadas y puedes ajustar sus valores como color, saturación, etc.

Antes de aplicar la textura duplica tu objeto al cual añadirá el relleno, en este caso Rocas, para que mediante éste se aplique otro filtro más adelante.



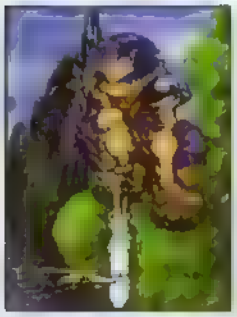


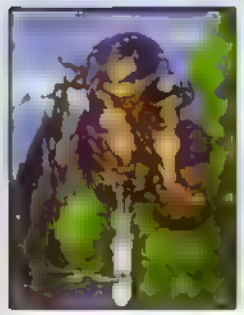
Para la textura de las rocas se empleó la **Textura Roca Erosión**, Manchado 20. El método para rellenar es el mismo que se sigue con los colores sólidos, es decir, seleccionar el área y rellenar. Así, se rellenó el objeto por segmentos para que no se vea un relleno uniforme en toda la superficie de las rocas.

FONDO DE MAPA DE BITS

El fondo de esta ilustración se realizó en un programa de edición de paisajes en 3D llamado **Corel BRYCE**, del cual hablaremos en otro número, como en este caso para insertar un fondo previamente realizado se utilizó la herramienta **Relleno Interactivo** (**G**).

Lo primero que hay que hacer es seleccionar el objeto y crear una máscara, y después cargar la ilustración de fondo, para ello deberás seleccionar la herramienta **Relleno** (**F**) en modo Mapa de Bits, después editar el relleno, para lo cual aparecerá una ventana de relleno de mapa de bits, selecciona la opción "**Cargar**" y selecciona la ruta de tu imagen previamente elaborada, dale aceptar, después palomea las opciones **Escala** para encajar y **Mantener Proporción** y dale nuevamente aceptar.





Ahora selecciona la herramienta **Relleno Interactivo** (**G**) y la opción mapa de bits, da un clic sobre tu área de trabajo y la imagen se insertará, sólo que en mosaico y rotada 45 grados a la derecha por default, ahora sólo debes ajustar tu imagen por medio de los nodos que tiene, el círculo es para rotar y los cuadros para escalar tamaño, ya que la hayas ajustado presiona **Enter**, y listo, después puedes insertar dos o más fondos para que compares cual te agrada más.

Gracias por su atención, y estén pendientes del próximo tutorial de **Corel BRYCE**.

De por vida... y ke loka vyda.
"Da wyked" 2LK 2004 To Mabel

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

Saludos, amigos de Dibujarte, al ver su nuevo numero me animé a enviarles algunos trabajos para una critica constructiva, a ver qué podemos obtener de esto. Confieso que al principio no creía en su revista, pero ahora no me la pierdo, cada número se pone mejor y mejor, bien por las reediciones, así he conseguido los números que en su momento no compré.
Bien, ahora las dibujos, la resolución no la tomé en cuenta pues el objetivo de ellos es servir de fondo de pantalla para mi compu, así que sus dimensiones son 1024 x 768 pixels aunque fueron digitalizados a 300 dpi.

Persecución X

La pequeña franja de cielo en el fondo es una foto tratada con el filtro PAINT ENGINE; los edificios, así como los vehículos, fueron hechos con 3D STUDIO MAX R3 y sendereados con !LUSTRATE! Para dar las líneas y aspecto de dibujo los edificios son 3 capas, intercalando unas capas de color naranja semitransparente para dar la ilusión de profundidad, los personajes son dibujados a mano y el color digital por Corel Photopaint.

Fight

Una vez más el fondo realizado en 3 capas de objetos tridimensionales del 3D STUDIO, personajes digitalizados y color con Corel Photopaint.

Y bien, espero ansioso su opinión, pues de estas expenencias siempre se aprende algo bueno.

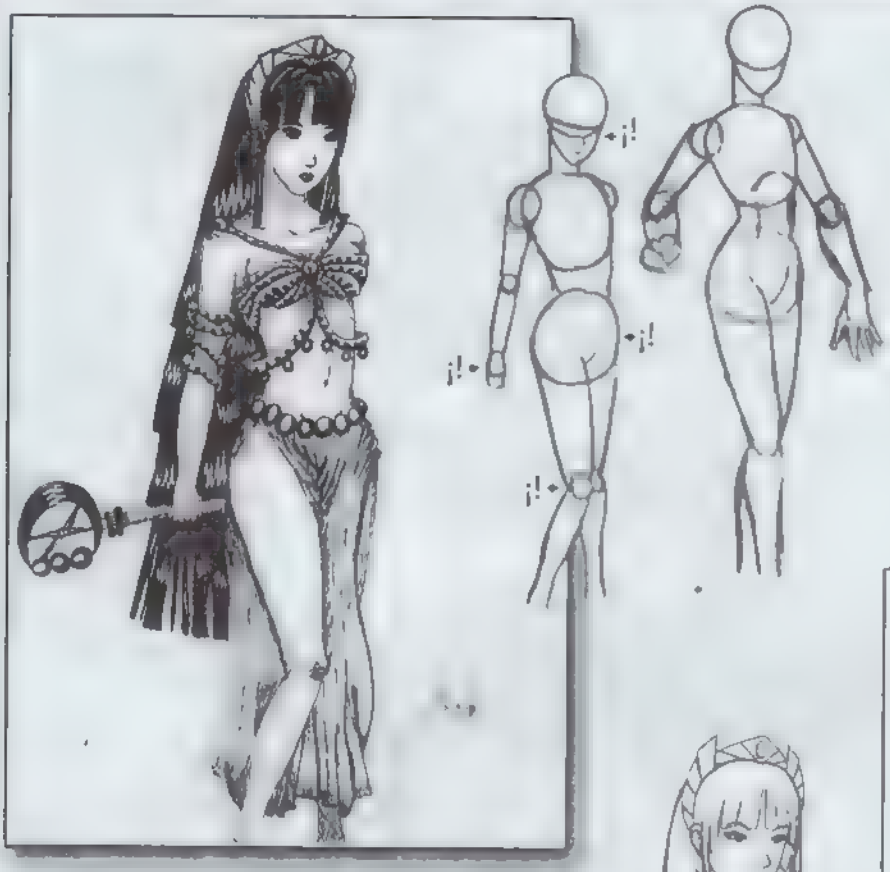
Urugu & Esara

Dibujadas a mano, digitalizadas y coloreado digital en Corel PhotoPaint 8, el fondo es un sencillo efecto de corel.

Atte.
Jesús "sensei kamikaze" Morales.

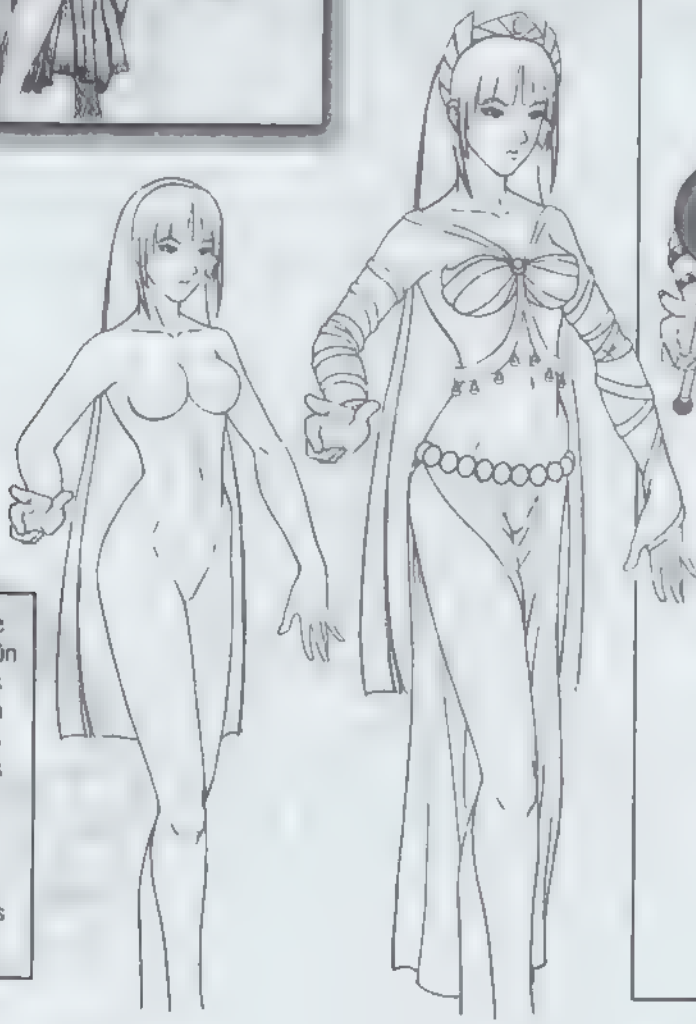
Tu trabajo nos parece bastante bueno, creemos que ya es tiempo de que te plantees la posibilidad de realizar mas ilustraciones con el fin de armar un portafolios. Sólo vigila más la estructura y el detalle de tus personajes.0 pero vas por buen camino

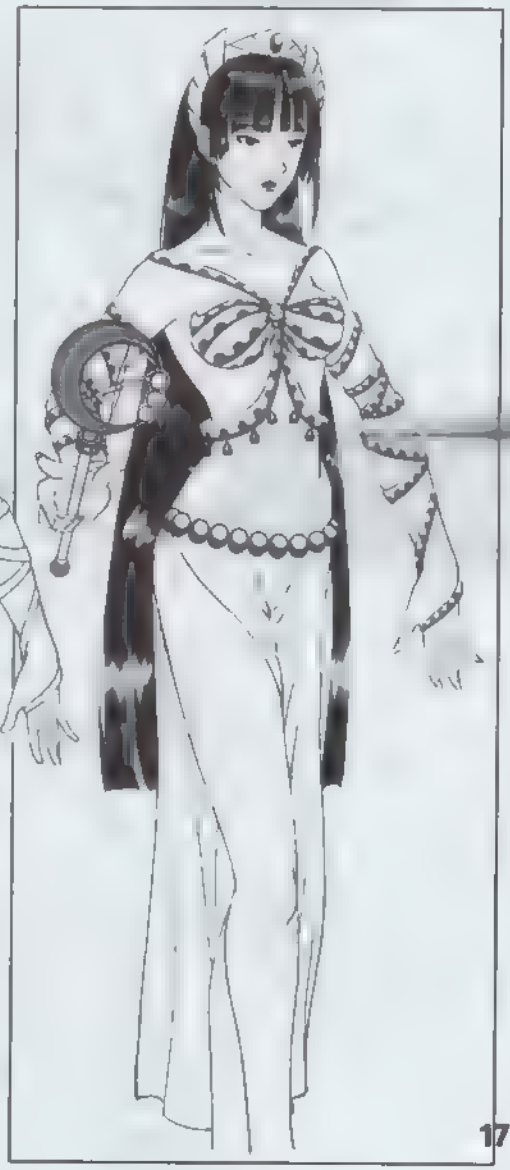
REVISIÓN DE PORTAFOLIOS



Hola, amigos de la mejor revista del mundo, quiero que sepan que en verdad sus clases han sido de gran apoyo en mi futura carrera como dibujante, ya que pienso seriamente seguir en esto del dibujo, espero sus criticas del que creo es un buen trabajo.

Atte
Su amiga Maria Yessenia Alam Barron





El diseño de tu personaje es bueno; sin embargo, aún tienes problemas con las proporciones de la figura humana, en la estructura con las pequeñas flechas podrás ver dónde están tus principales errores y a su derecha podrás ver la estructura corregida. Trabaja principalmente las manos y los rostros.

SANTIAGO HERNÁNDEZ

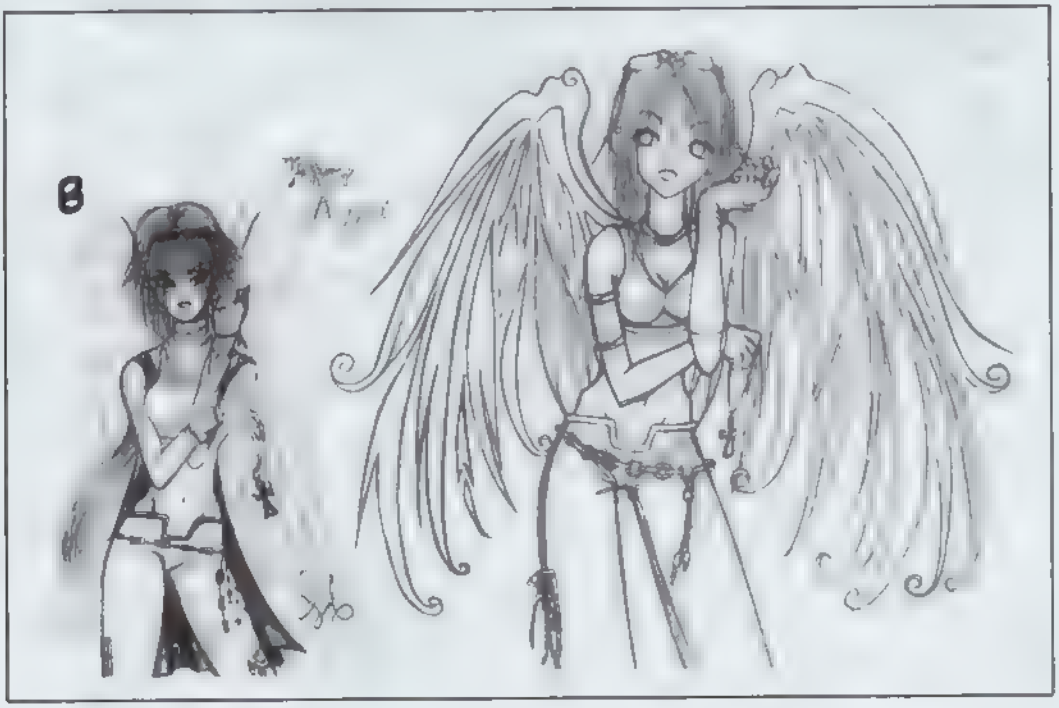
REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

Hola, amigos de Dibujarte, espero que llegue mi mensaje, les envío saludos y espero que sigan así de bien con la revista, les escribo porque quiero que evalúen mi trabajo, es parte de una historia que yo tengo y los personajes son míos, deseo que lo critiquen constructivamente así que lo envío con el afán de que en verdad lo tomen en cuenta, no sé mucho de animación en manga ni he estudiado mucho al respecto, pero creo que merece algo de consideración, les envío saludos y ¡felicidades!

Si desean contactarme sólo escriban a yako48@latinmail.com o si no a yako48@hotmail.com prometo contestar en cuanto me sea posible.

Atte:
Santiago Hernández
Villa de Iguala, Guerrero

Hola, Santiago, ya habíamos tenido la oportunidad de ver tu trabajo en un numero anterior y nos pareció muy bueno; sin embargo, notamos algo que creemos es importante tomar en cuenta y que sería de gran ayuda para muchos lectores. Luego de que salió la revista con tu trabajo publicado, comenzaste a bombardear nuestro correo con más y más ilustraciones, pero vimos con tristeza que muchas no tenían la calidad de las primeras, eso sucede cuando comienzas a dibujar y dibujar cosas sin parar, sin tomarte el tiempo para analizar todos tus trazos ni para preparar una buena estructura, se debe tener cuidado con este tipo de situaciones, es muy común que le pase de vez en cuando a cada dibujante y deben estudiarse las razones de porqué la calidad de los dibujos baja, es ahí cuando uno debe evolucionar y plantearse retos nuevos.



REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

Cuando uno cree que ya tiene dominado cierto estilo y ciertos movimientos de figura, tiende a confiarse y estancarse como dibujante, deben tener cuidado y percibir cuando esto les suceda a ustedes, es una señal de que hay que avanzar y tratar temas más complejos que nos hagan ir más allá en nuestra técnica y estilo.

En estas dos páginas puedes ver tus ilustraciones. Los dibujos A y C no tienen tantos problemas, pero el de la letra B y el de la C pudieron ser resueltos de una mejor manera. Izumi y Zenyacen han hecho un par de adaptaciones a tu trabajo para que notes un poco la diferencia y sigas echándole ganas. No se dejen estancar.

HOJAS DE PRÁCTICA

PUEDES USAR ESTAS ILUSTRACIONES PARA PRACTICAR LAS TÉCNICAS QUE TE ENSEÑA ESTA REVISTA, PERO RECUERDA SIEMPRE RESPETAR EL CRÉDITO DEL AUTOR.

© TERESA JURADO AMPUDIA

HOJAS DE PRÁCTICA

PUEDES USAR ESTAS ILUSTRACIONES PARA PRACTICAR LAS TÉCNICAS QUE TE ENSEÑA ESTA REVISTA,PERO RECUERDA SIEMPRE RESPETAR EL CRÉDITO DEL AUTOR.

TNTE. NASH

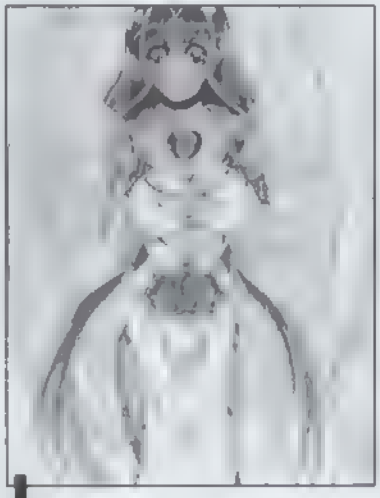
REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

Hola, amigos de Dibujarte, soy un chico del estado de Veracruz, mi nombre es Enri Saint, y aunque me agrada mucho dibujar confieso que no había comprado su revista, pero un amigo mío me prestó uno de sus tomos y he decidido seguirla paso a paso para mejorar mis técnicas de dibujo, por el momento les mando unos de mis trabajos, a los que llamo diseños propios, ya que son míos en su totalidad, espero me manden una crítica en su opinión profesional haciéndome saber mis errores, ya que aún soy un principiante.

Que tengan muchísima suerte en el futuro y felicidades por su publicación. Mi correo electrónico es: tnte_nash@hotmail.com

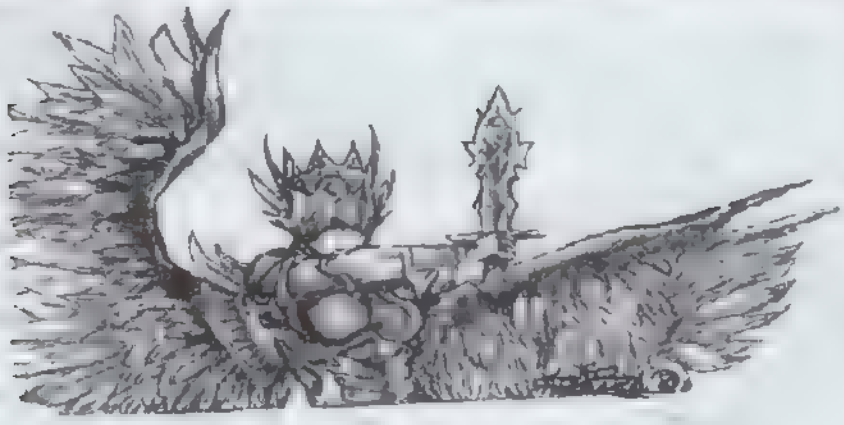
El principal problema de la figura femenina son las proporciones. Si conoces la anatomía en general no es difícil trabajar el cuerpo de la mujer. La línea de movimiento es esencial para dar la sensualidad necesaria al cuerpo de una fémina. Estos tres puntos son tus principales fallos en tu dibujo, debes estudiar más anatomía para saber cómo están dispuestos los elementos del cuerpo de la mujer. Las líneas curvas y los volúmenes en cada parte del cuerpo son básicos y de suma importancia, es difícil dar un consejo a este respecto, pero te podemos decir que próximamente saldrá un tomo especial sobre dibujo de figura femenina.

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS



Tozani se ha encargado de mostrar las fallas en tus ilustraciones, estudia más las proporciones y practica mucho las formas femeninas. Otro aspecto importante es la composición de tu ilustración, checa nuestro especial sobre este tema en la Reedición No.13. La intención de los personajes también debe ser coherente en la ilustración y el movimiento debe acolparse a ésta. En tus ilustraciones, la chica de ropa negra no parece estar caminando aun cuando las piernas nos marcan el movimiento y la chica alada no se ve realmente agachada mostrándonos los senos, debes ser más explícito con el movimiento y hacer uso de la línea dinámica y los escorzos para lograr los efectos requeridos.

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

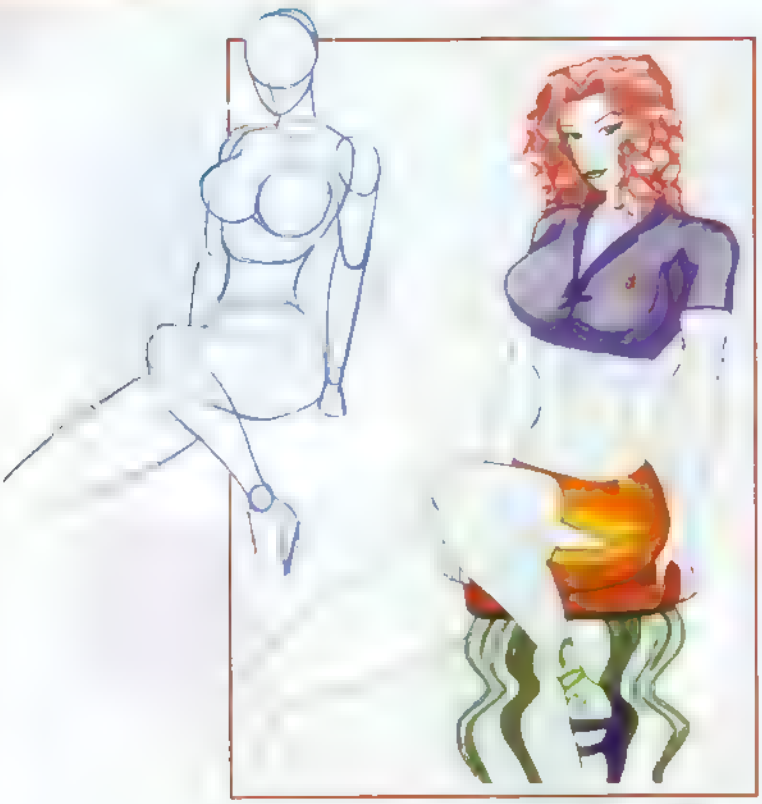


Hola, aquí les mando este dibujo para que digan qué está bien y qué está mal y cómo lo puedo mejorar, espero que lo publiquen.

Atte:
Diego Vázquez (Jetro)

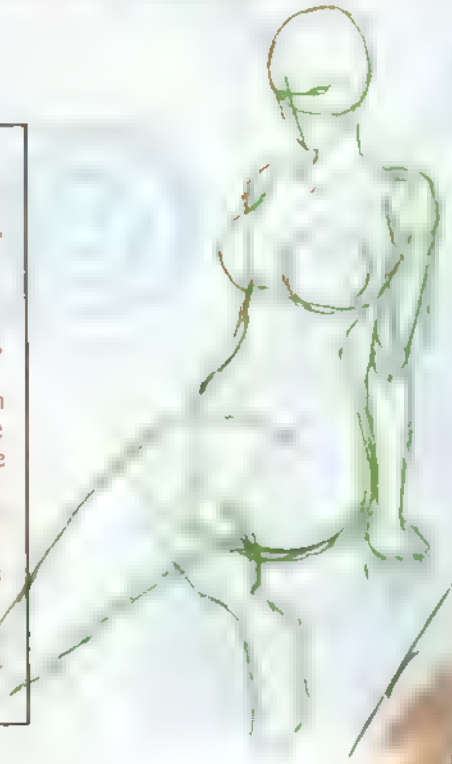
Al dibujar un personaje, las formas, cada parte del cuerpo y los accesorios que lleve deben verse claramente. Es muy comun ver ilustraciones en estilos que pudieran parecer sucios o poco depurados, pero esas ilustraciones se hacen así a propósito y el artista debió pasar por un proceso de aprendizaje y experimentación para lograr un trabajo así. Te sugerimos trates de trabajar con líneas y trazos más limpios para que la forma y elementos de tu personaje se entiendan mejor; una vez pulido, puedes trabajar en Rough para dar los efectos de "manchado". Aquí te mostramos la diferencia de tu dibujo con una línea limpia y cada estructura bien definida, así como una adaptación que Zenyacen hizo de tu trabajo.

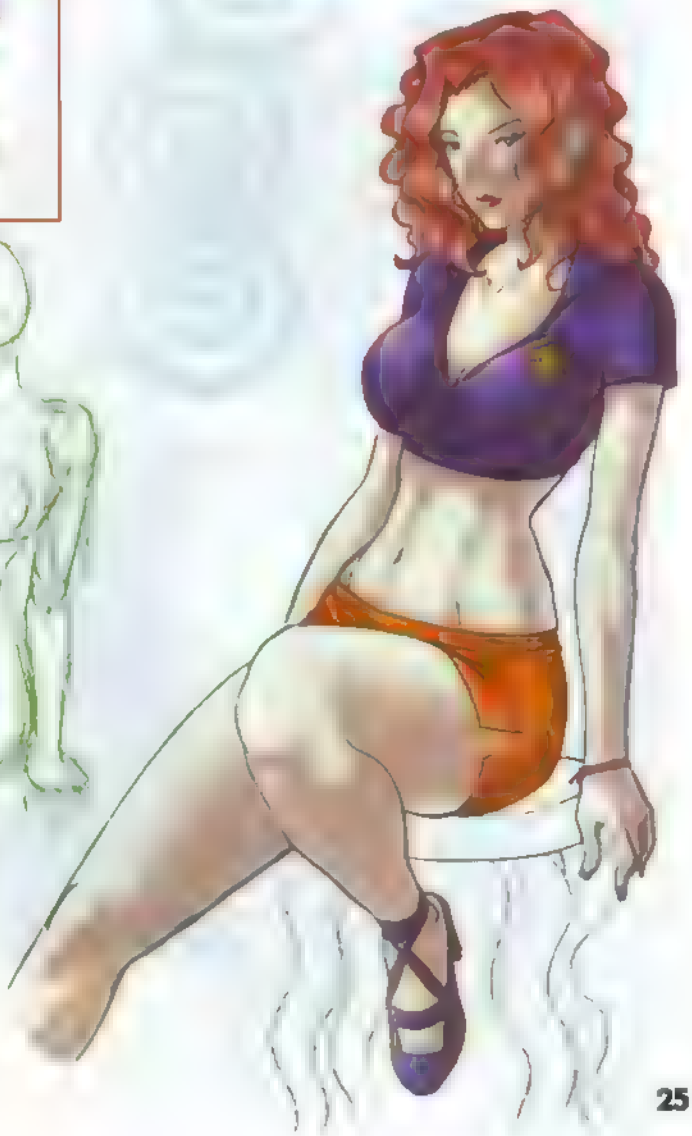
REVISIÓN DE PORTAFOLIOS



Hola, les mando mi dibujo para que me digan en dónde están mis errores y los felicito por su revista, ya que es la única que realmente enseña cómo dibujar mejor que unas dizque revistas y libros que quieren dar clasecitas, pero son súper malísimas. Quería pedirles que enseñen cómo dibujar ropa transparente como la de la chica que sale en la portada de color digital. Pongan mi dirección de e-mail para contactar a chicas que les guste todo esto del dibujo.

Raymundo Camacho





Reiteramos que para trabajar la figura femenina deben cuidarse las proporciones y los volumenes, además de que se debe estudiar mucha anatomia. Basicamente el problema con tu chica es que tiene la espalda demasiado ancha, el torso muy largo y tremendamente delgado en proporción con la espalda. Te recomendamos que le eches un ojo a los especiales de anatomia y a la reedición de diseño de expresión facial y corporal, te ayudarán mucho. Observa el movimiento de las mujeres reales (nada mas no mires mas de lo que debes), analiza y estudia su estructura y su linea dinamica y tu trabajo mejorara.

acrílico

TERESA JURADO

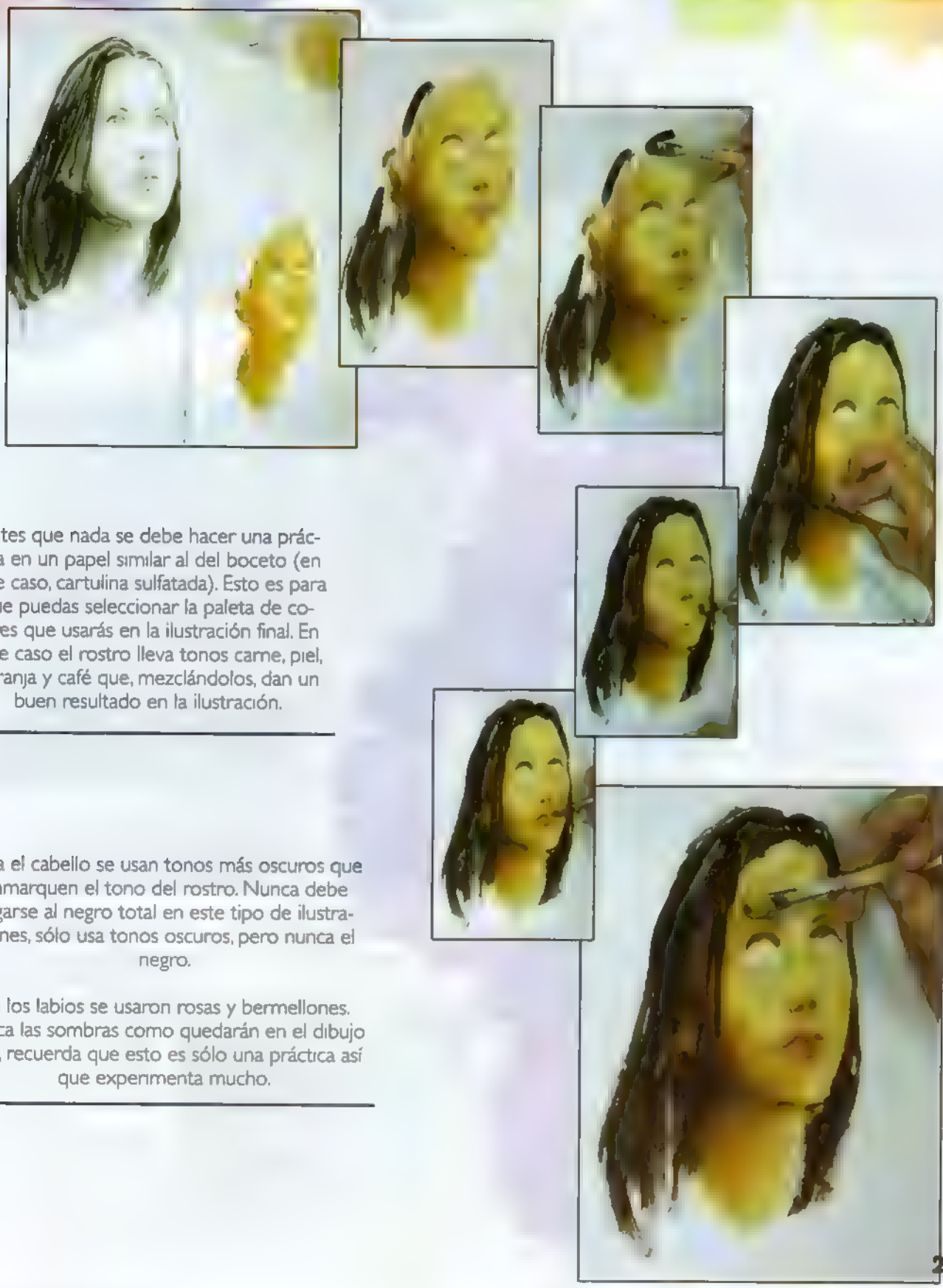
El acrílico es una de las técnicas más fáciles de aplicar, dadas sus características es fácil dar detalle y corregir cuando se necesita. En esta ocasión Tere Ampudia nos mostrará cómo usar el acrílico de manera básica para poder realizar nuestras primeras ilustraciones con esta pintura.

La pintura acrílica está hecha a base de aceite, por lo que su consistencia es hasta cierto punto plástica (si dejamos secar una delgada capa de pintura sobre alguna superficie notaremos que se forma una película muy delgada que se puede desprender), pero puede diluirse perfectamente en agua, por lo que es muy fácil su uso. Es de secado rápido y es fácil cubrir un tono ya seco con otro diferente. Si colocas un color sobre otro que no haya secado completamente, obtendrás mezclas que dotarán de vida a tus trabajos.
Hay diferentes marcas de acrílicos, siendo la más conocida en México la Politec.

Los pinceles que se usan con el acrílico son generalmente planos, aunque no se descarta el uso ocasional de pinceles redondos. Las cerdas de los pinceles deben limpiarse continuamente ya que el acrílico puede secarse rápidamente en éstas y echarlos a perder de manera permanente, haciendo muy difícil su limpieza.

Tener recipientes con agua y una franela es siempre indispensable, así como distintos pinceles para aplicar de diferente manera la pintura.

El boceto del dibujo, que en esta ocasión servirá para la clase, fue hecho en un papel aparte, que servirá de modelo al trabajar nuestra ilustración final.



Antes que nada se debe hacer una práctica en un papel similar al del boceto (en este caso, cartulina sulfatada). Esto es para que puedas seleccionar la paleta de colores que usarás en la ilustración final. En este caso el rostro lleva tonos carne, piel, naranja y café que, mezclándolos, dan un buen resultado en la ilustración.

Para el cabello se usan tonos más oscuros que enmarquen el tono del rostro. Nunca debe llegarse al negro total en este tipo de ilustraciones, sólo usa tonos oscuros, pero nunca el negro.

En los labios se usaron rosas y bermellones. Marca las sombras como quedarán en el dibujo final, recuerda que esto es sólo una práctica así que experimenta mucho.

TERESA JURADO

Los ojos llevan mucho naranja, combinado con el tono de piel. Da detalles adicionales y cuando quedes convencido prepara todo para la ilustración final.

Usando papel albanene calca tu dibujo con un lápiz suave (HB-B-2B).

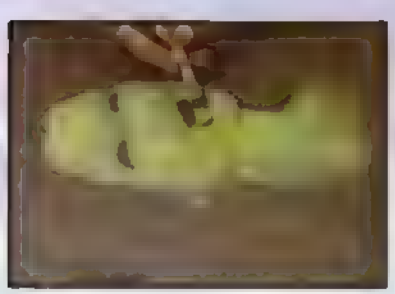
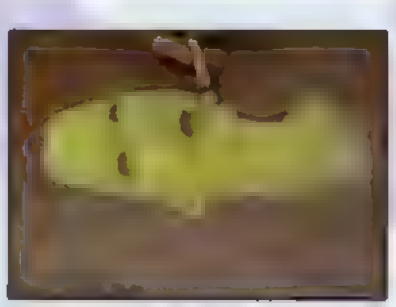
La copia no debe quedar súper exacta, pero trata de seguir los elementos fielmente, incluso puedes marcar las áreas de la sombra.

Ahora, usando un lápiz suave (2B) marca líneas en el albanene por el lado inverso al dibujo, siguiendo los trazos del dibujo que acabas de calcar. Debe ser por el lado donde no está el dibujo, ya que si lo haces sobre el mismo dibujo puedes borrar detalles.

Ahora pasaremos este dibujo al papel donde quedará el dibujo final. En este caso se usó un cartón rugoso, de ésos que vienen como base en los cuadernos de dibujo. Otra de las características del acrílico es que puede ser aplicado en prácticamente cualquier superficie, pudiendo aprovechar la textura de cualquier material o papel. Colocando el albanene con los rayones hacia el cartón, re-dibuja trazando firmemente sobre el dibujo original, de manera que éste se calque sobre el cartón.

Cuando termines, remarca lo que no haya quedado bien definido y estamos listos para empezar.

Puedes usar un godete para colocar tus tonos de pintura, Tere prefiere su propia mano para probar sus tonos.

Aplica de manera regular tu color base, comienza usando el tono más claro para cada zona a trabajar. Debes tratar de cubrir toda el área en cuestión del mismo color, en este caso la piel, pero no te preocupes si no queda un tono parejo y sólido, esto se irá corrigiendo conforme avances la ilustración.

Empieza después a colocar la sombra poco a poco, utiliza los tonos que seleccionaste previamente con la práctica.

Para rellenar los huecos que quedaron en el color simplemente usa un pincel plano de pelo ligeramente largo y pásalo trazando pequeños círculos con los mismos colores que usaste, así se llenarán los huecos y tendrás una apariencia más regular.

Cuando tengas la primera sombra de la piel puedes comenzar a trabajar los labios, puesto que ya tienes bien definida tu fuente de luz. Usa tonos rosas mezclados con bermellón y el tono de la piel.

Aplica más y más sombras a la piel hasta dar el volumen adecuado.

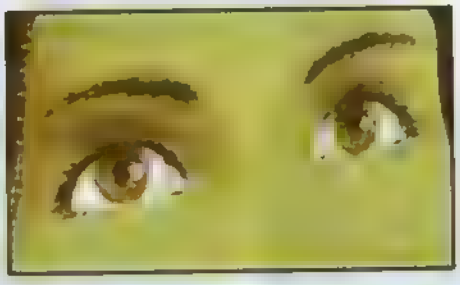
Un buen tip es que si la última capa de color que aplicaste no es de tu agrado, puedes limpiarla frotando ligeramente un paño húmedo sobre ésta y desaparecerá sin afectar demasiado tu color original.

El tratamiento de los ojos también es progresivo, comienza por los tonos más claros, en este caso, va primero el blanco y después los tonos de la pupila, desde el más claro hasta el más oscuro en el iris. Marca unos brillos ligeros que correspondan con tu fuente de luz.

Para corregir no tienes más que pintar sobre lo ya hecho. A esta altura de la ilustración, Tere se dio cuenta de que los ojos estaban demasiado arriba, por lo que procedió a cubrir la parte superior de éstos con el color de la piel y aumentó color blanco hacia abajo, posteriormente redimensionó la pupila, dio forma nuevamente a las pestañas (ahora en la nueva colocación) y oscureció el iris.

Para el cabello, se invierte el proceso de tonos, comienza por el tono más oscuro a darle forma a toda la masa en conjunto del cabello, pinta algunos mechones en la punta y dale algo de volumen a las cejas con el mismo tono, después, coloca tonos más claros con los que ubiquemos qué mechones están al frente y qué mechones atrás, luego, usa un pincel redondo y un tono aún más claro para definir casi cabello por cabello.

Puedes ir pintando el fondo (incluso antes de hacer el cabello). Usa tonos que contrasten un poco con la gama general de tu elemento más importantes (en este caso la gama es de amarillos, carnes y naranjas en el elemento del rostro).

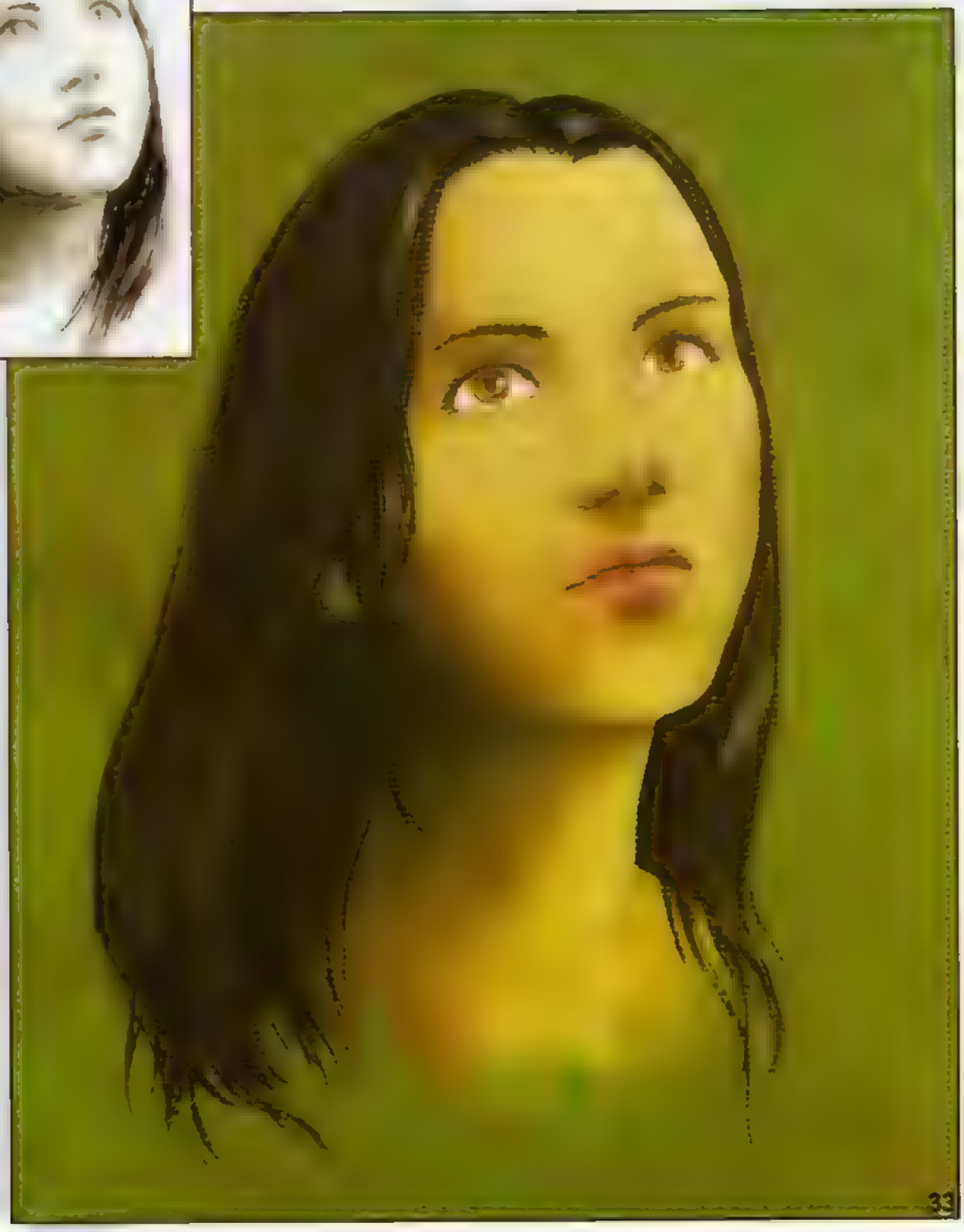


Da detalles importantes para finalizar tu trabajo, brillos en las pupilas, el cabello y en los labios dan una buena sensación de volumen.

Practica mucho esta técnica ya que puedes conseguir trabajos excepcionales. En números posteriores trataremos más sobre el acrílico, si te gustó la técnica.

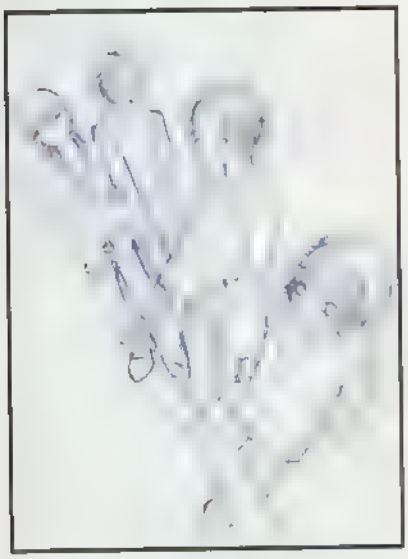
TERESA JURADO

Aquí puedes ver una comparativa del boceto previo y la pintura terminada, practica con tus ilustraciones en casa. En el próximo número trabajaremos el acrílico en el dibujo manga.

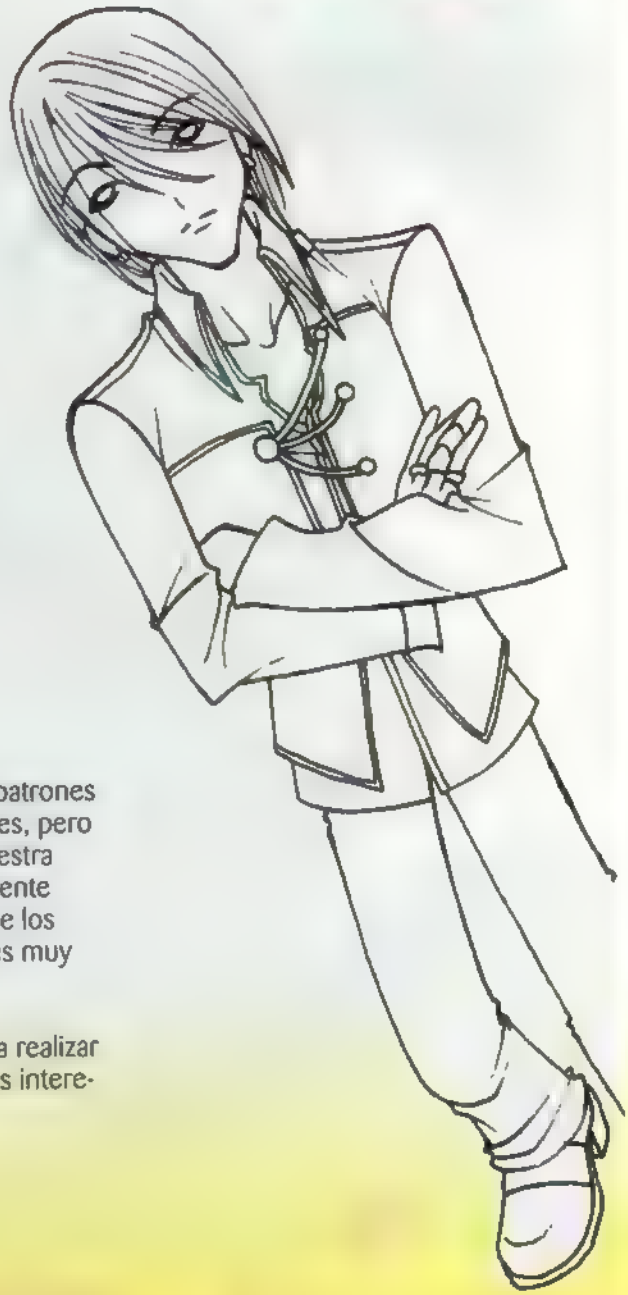


TEXTURAS EN ACUARELA MANGA

IZUMI



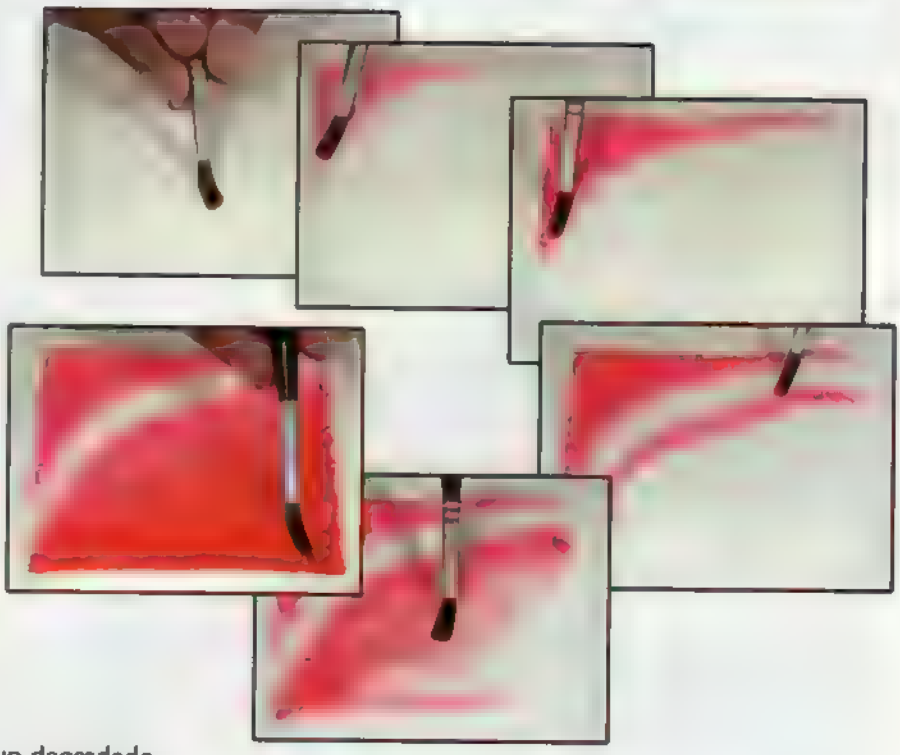
Continuaremos ahora con las clases sobre texturas en acuarela, en esta ocasión veremos dos tipos muy interesantes y que no son muy difíciles de conseguir: el terciopelo y la piel (cuero).



Hasta ahora hemos hecho telas que requieren seguir patrones de estampado, en esta ocasión no seguiremos patrones, pero debemos saber qué pasa con la luz y la sombra en nuestra ilustración. El trabajo de piel y terciopelo está íntimamente ligado a la fuente de luz que hayamos escogido, ya que los pliegues reflejan mucha de esa luz y marcan contrastes muy notorios con la sombra.

Observa las fotografías en las que nos basaremos para realizar el trabajo, no olvides formar un archivo con fotografías interesantes que puedan servirte de referencia.

El proceso para trabajar nuestros ejemplos es igual al de las clases anteriores. Monta el papel en una superficie sólida (como un libro), marca una zona a trabajar y humedece el papel.

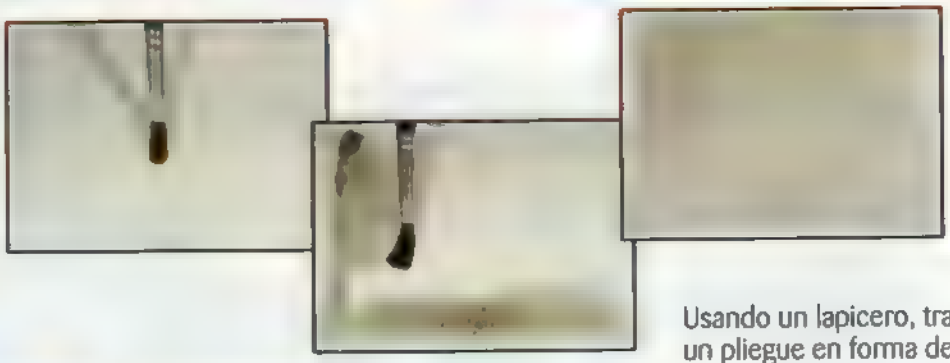


Comienza a pintar con rojo, pero debes dejar el espacio correspondiente a una línea gruesa en blanco, esta línea es un pliegue al que la luz llega directamente, por eso no tiene color, lo rojo es la sombra que se marcará tanto de un lado como del otro.

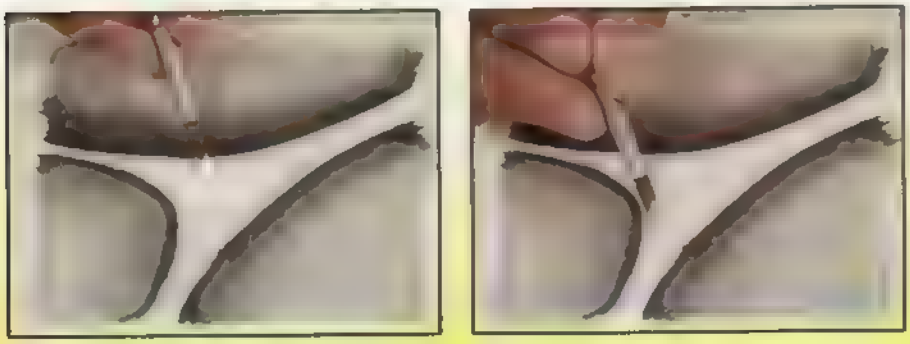
Trata de dar un degradado que vaya de claro a saturado, recuerda que mientras más cargues con pintura el pincel, más saturado será el trazo.

Usa la brocha grande y plana para detallar el degradado. Espera a que seque completamente el papel y usa una goma para enfatizar las zonas blancas y limpia los sobrantes con un paño suave.

El proceso para piel es muy similar. Monta el papel y humedécelo. Pinta ahora una base en un tono gris tenue y espera a que seque.



Usando un lapicero, traza un pliegue en forma de "Y", ésta será la zona donde la luz afecta más. Ahora comienza a dar degradados, pero a la inversa de la página anterior. Esta vez lo más oscuro debe estar pegado a la parte del brillo, a nuestra Y, ve las fotografías para que entiendas mejor esto. Para hacer el degradado, comienza con el pincel medianamente cargado y traza una línea en la parte más oscura, después ve degradando la pintura con agua sola hasta que llegues a un tono gris claro.



Repite la operación en cada una de las zonas exteriores a la "Y", después, usando acrílico blanco, remarca el centro del brillo (recuerda que tienes una base en gris) y estará terminado.

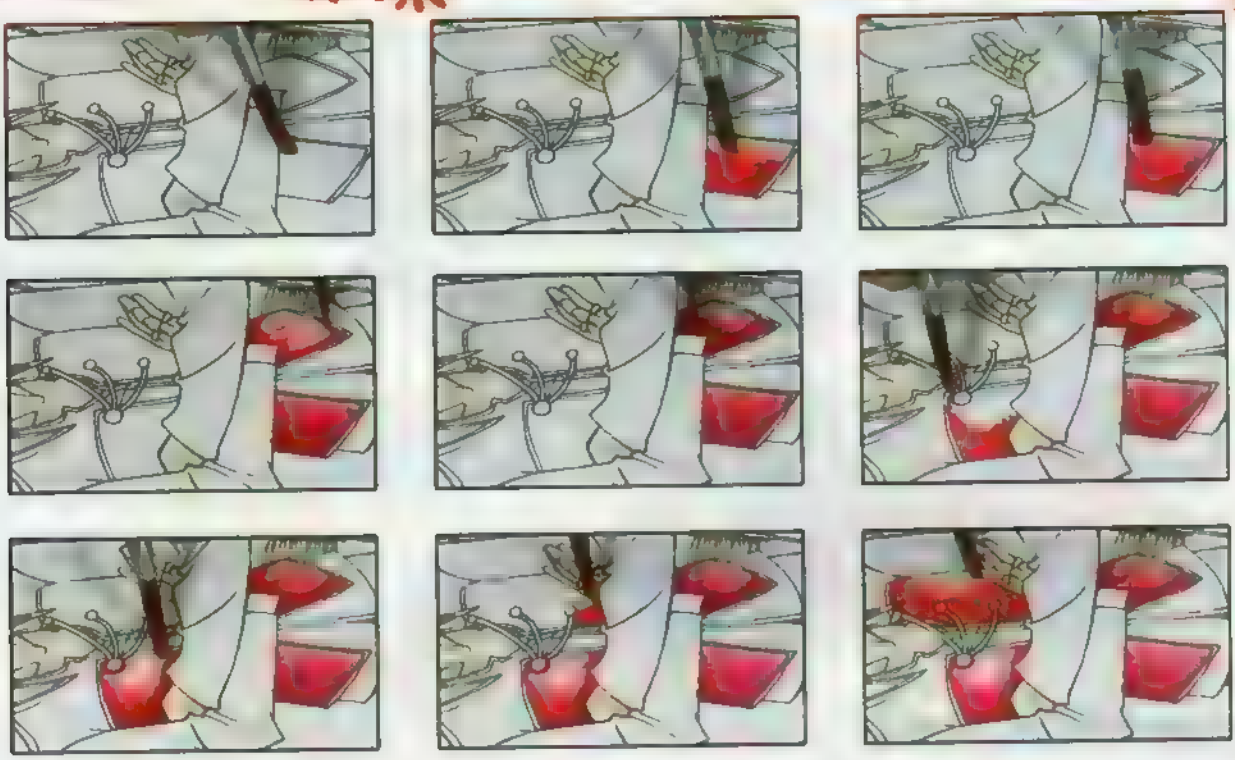
Observa en el ejemplo A la forma de aplicar el degradado en acuarela:

Primero cargas medianamente el pincel con pintura y trazas una línea negra en la parte más oscura de tu degradado, luego tomas agua pura y esparces la pintura a manera de que se vaya haciendo cada vez más gris.

En el ejemplo B vemos que se ha borrado sobre el papel con acuarela en rojo; la parte izquierda del papel no está completamente seca y al borrar, la goma puede llevarse parte del papel, en el lado derecho el papel está completamente seco y no se presenta ningún problema al borrar.

Para colorear esta parte del dibujo sin estropear lo que ya se tiene terminado hay que enmascarillar. Para este proceso necesitamos masking tape, al cual hay que quitarle el exceso de pegamento (sólo pégalo y despégalo de tu pantalón varias veces) y un cutter.

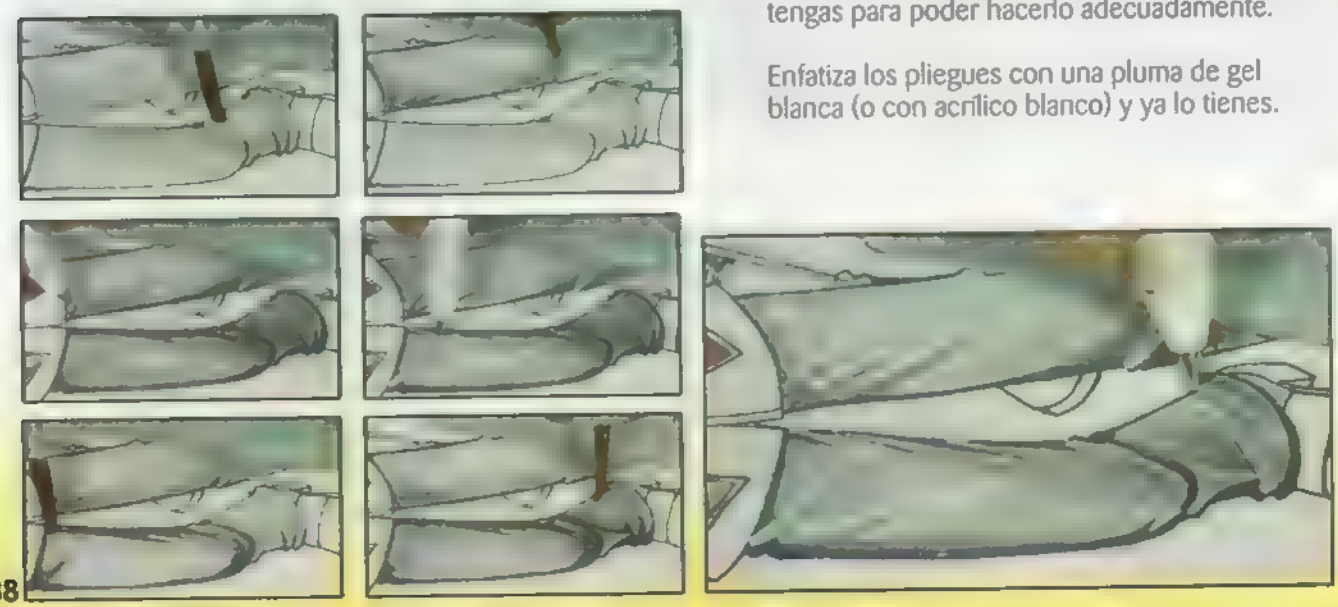
Usa una hoja como complemento y pega el masking tape sobre el dibujo terminado, después corta por la orilla del trabajo terminado con cuidado de no presionar demasiado porque puedes llevarte el papel del dibujo y sólo queremos cortar la cinta. Separa el sobrante del trabajo y ya tienes tu enmascarillado.

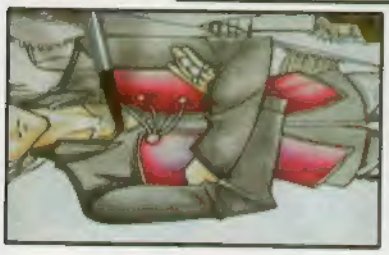


Ahora aplica el color siguiendo el proceso de la práctica. Recuerda primero humedecer la parte que vas a trabajar. En la parte roja (terciopelo) debes hacer tus degradados con respecto a la iluminación del cuadro, marcando algunos pliegues para enfatizar el efecto. La parte más clara debe ser la del lado donde está la fuente de luz.

El trabajo de piel es un poco diferente. Debes respetar de igual forma la fuente de luz, pero los pliegues son más contrastados. Primero humedece la zona que vas a trabajar y pinta una base de gris, déjala secar. Ahora aplica degradados, pero con respecto a los pliegues, la piel forma muchos pliegues iluminados, estudia su comportamiento en alguna prenda de piel que tengas para poder hacerlo adecuadamente.

Enfatiza los pliegues con una pluma de gel blanca (o con acrílico blanco) y ya lo tienes.





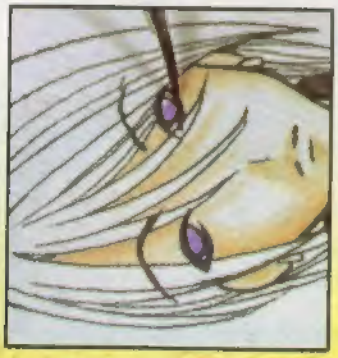
Hay unas partes en la camisa de nuestro chico que también son negras, pero ¿cómo hacer para que no se confunda el negro de las dos piezas y nos quede una ilustración bien realizada? El secreto está en la textura.

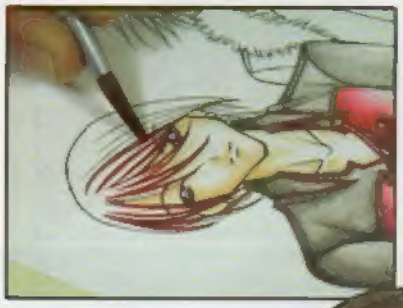
La camisa es toda de terciopelo y debemos dar los degradados adecuados para que nuestras prendas no se confundan unas con otras.

Respeta la fuente de luz y aplica la degradación en dirección a ésta.

Aquí pintamos las líneas de la camisa de rojo, con lo que se dio contraste y realzó la forma. Los cordones de la parte del pecho se pintaron negros en contraste con el rojo.

El tratamiento de los ojos es sencillo, tomando en cuenta que en el dibujo son muy pequeños. Sólo píntalos de un color base y satúralos en el centro, después sólo añade un brillo blanco y ya está.





El cabello se trabajó pintando primero unas mechas rojas en las puntas y coloreando el resto con negro. Cuida de no saturar demasiado ni uno ni otro para que no llamen demasiado la atención.

Observa cómo se aplicó el color al dibujo en base a las prácticas que realizamos con anterioridad, no olvides hacer este tipo de prácticas para que tengas más confianza al aplicar color a tu dibujo final.

Ya hemos terminado nuestro dibujo. Como podrás ver en la ilustración completa, aún cuando este chico nuevo tiene colores muy intensos, no roba la atención del cuadro, manteniéndose equilibrado por los dos elementos más grandes de colores más vivos, debes cuidar este tipo de detalles para que tus ilustraciones sean más interesantes.

Nos veremos en el siguiente número a color en el que terminaremos esta ilustración, no te lo puedes perder.

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...

CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 36
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y La Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro
5770-98-94

Y AHORA TAMBIÉN EN C. IZCALLI
Jesús Vinchez s/n Edificio Abba Desp. 3
Junto a Plaza Octagón, Centro urbano de Cuautitlán, Izcalli
5873-08-83

PRÓXIMAMENTE MÁS CERCA DE TI, ESTAREMOS EN IZTAPALAPA, CD. SATÉLITE Y CLASES POR INTERNET

¿NECESITAS RESOLVER TUS SALIDAS DIGITALES?

EDITOPOSTER

TE OFRECE EL
MEJOR PRECIO DEL MERCADO EN

PREPRENSA DIGITAL

ADEMÁS,
SI TU NEGOCIO REQUIERE...

FOLLETOS, CARTELES, TRÍPTICOS, PÓSTERS PUBLICITARIOS, O DISEÑOS ESPECÍFICOS, CONTAMOS CON PERSONAL ALTAMENTE CAPACITADO.

TRABAJAMOS EN PLATAFORMA MAC, SI MANEJAS ALGUNA OTRA LLÁMANOS Y TE ASESORAMOS.

55 41 00 06